REPUBLIK INDONESIA
SATU
RUPIAH
MENTERI KEUANGAN
1964
1
JULI DI BULAN MEI
#1
11 JUNI
2018

JULI DI BULAN MEI

JULI DI BULAN MEI

Desain sampul: Chrisna Fernand
Layout : Chrisna Fernand
Pracetak : Trio Mei Rendy

Panitia & Kontributor isi:
Musyafa, Adhi Pangoyo, A. Fariduddin Ghani,Trio Mei Rendy, Hafid Kurnia, Awan Khotimullatif, Chrisna Fernand

Kontributor acara:
Mathori Brilyan, Ga'uh Sekartaji, Fandi 'Panda', dll.

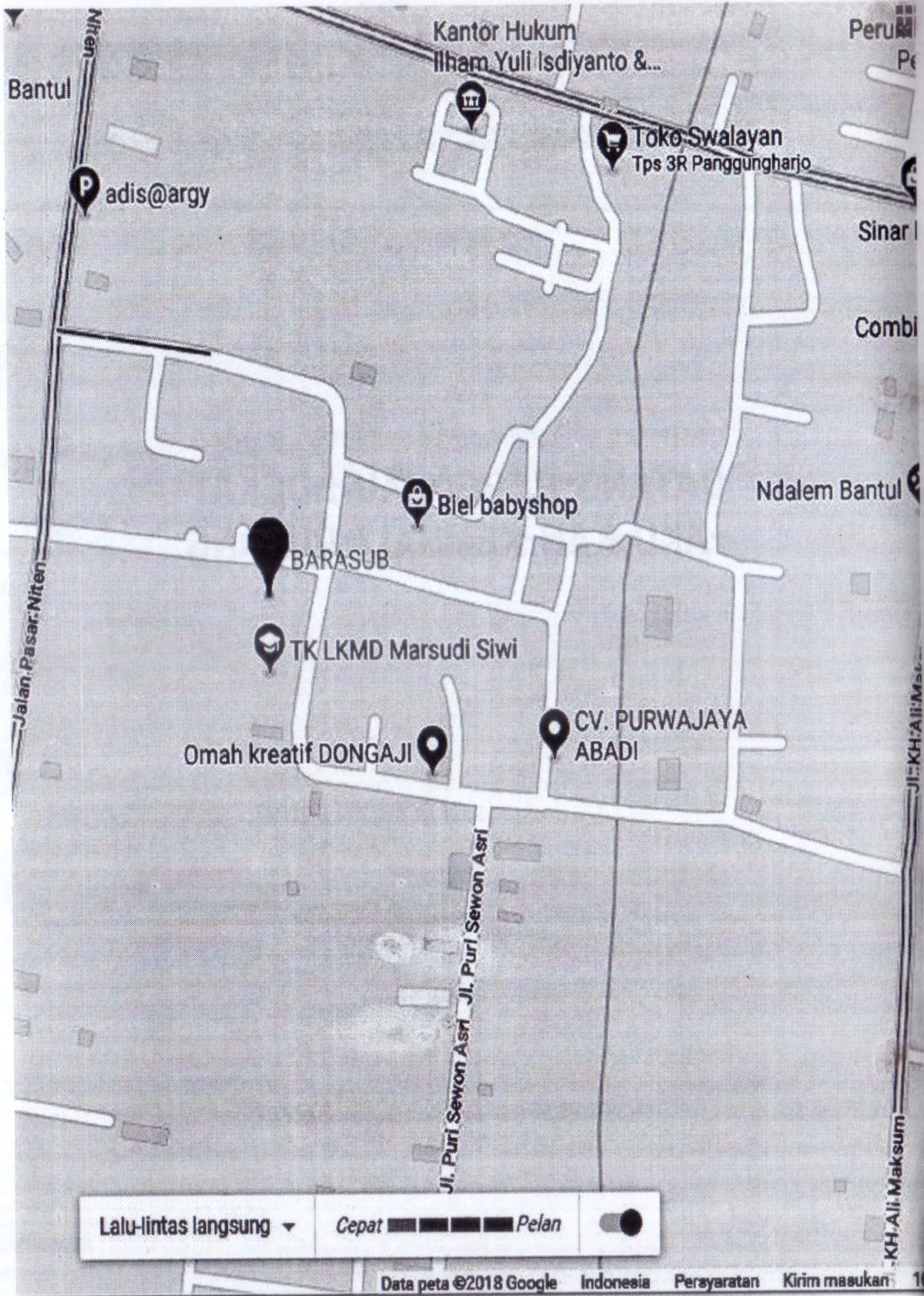
Terbit Pertama,
Yogyakarta, 11 Juni 2018

DIPERSEMBAHKAN UNTUK SAUDARA-SAUDARI WARGA SAWIT
RT. 01 SEWON BANTUL YOGYAKARTA DAN WARGA REPUBLIK INDONESIA.

memperingati mudik sekaligus bulan kelahiran dan kepulangan

DATANG-PERGI-JAUH-DEKAT -AKU-KAN-KEMBALI-PULANG

JULI DI BULAN MEI

SOEKARNO	(WAFAT 21 JUNI 1970)
WAHID HASYIM	(LAHIR 1 JUNI 1914)
TAN MALAKA	(LAHIR 2 JUNI 1897)
HR. DARSONO	(WAFAT 5 JUNI 1996)
SULTAN HASANUDIN	(WAFAT 21 JUNI 1970)
A. YANI	(LAHIR 19 JUNI 1922)
ALIMIN	(WAFAT 24 JUNI 1964)
PATTIMURA	(LAHIR 8 JUNI 1783)
D.I. PANJAITAN	(LAHIR 19 JUNI 1925)
JEAN PAUL SARTRE	(LAHIR 21 JUNI 1905)
CHE GUEVARA	(LAHIR 14 JUNI 1928)
YUSTONI VOLUNTERO	(WAFAT 9 JUNI 2018)
DAN SAUDARA-SAUDARA KITA YANG LAIN	

Kantor Hukum
Ilham Yuli Isdiyanto &...
Bantul
Toko Swalayan
Tps 3R Panggungharjo
adis@argy
Sinar
Combi
Biel babyshop
Ndalem Bantul
BARASUB
TK LKMD Marsudi Siwi
CV. PURWAJAYA
ABADI
Omah kreatif DONGAJI
Jalan Pasar Niten
Niten
Jl. Puri Sewon Asri
Jl. KH Ali Maksum
Lalu-lintas langsung
Cepat
Pelan
Data peta ©2018 Google
Indonesia
Persyaratan
Kirim masukan

Catatan buat Pulang

oleh Adhi Pandoyo

Siapakah dari kita yang tak suka ketika tiba waktunya pulang dari bekerja. Anak kecil, pun tahu rasanya ketika bel usai sekolah berbunyi. Apalagi kita yang kadang tak sabar, menelepon suami atau pacar, minta jemput: "*kutunggu lho ya nanti*" /"*tak enteni pokokmen mengko*". Atau ada juga yang langsung menghubungi rumah, menelepon istri: "*mengko lawuhe opo?*" /"*nanti lauknya apa*", atau mengirim pesan pada pacar: "*nanti makan dulu ya, seblum nonton*" /"*mengko nonton yo dek, tak traktir wes*". Artinya, orang sudah ngerti, bahwa pulang itu meninggalkan kesibukan, mengistirahatkan kepenatan dan kelelahan. untuk melepas rindu dengan yang ditinggal pergi, atau untuk bertemu dengan yang dikangeni, atau yang kepingin dibawa rabi. Tetapi, adakah yang kurang jika pulang tanpa oleh-oleh?

Layaknya induk harimau menerkam kijang, buat sarapan anak-anaknya. Pun, "pulang", bagi tiap-tiap yang bekerja, berarti membawa hasil yang dikerjakan, entah gaji atau upah. Entah buat dinikmati sendiri, atau tentunya dibagi dengan kawan, sahabat, kerabat dan famili, dan tentu saja belahan hati. Singkatnya, ada bingkisan yang menyertai kepulangan. Ada oleh-oleh yang bersembunyi di jalan pulang. Ada buah tangan yang tersimpan di balik langkah seseorang yang dilanda kerinduan. Tetapi, ibarat rindu sebagai buah dari cinta. Maka oleh-oleh sebagai buah kepulangan. Lantas, oleh-oleh apa yang paling dahsyat, bingkisan apa yang paling indah, buah tangan apa yang paling bagus, buat orang-orang yang paling kita sayangi?

Kalau sudah demikian, pertanyaannya jadi lengkap sudah. Oleh-oleh apa yang paling pantas untuk dibawa pulang? Lalu mau apa dengan oleh-oleh itu? Jangan-jangan, kalau sampai rumah nanti, oleh-oleh itu ditolak? Atau diterima tetapi didiamkan, atau disenangi, tetapi tak berapa lama, yang mendapat oleh-oleh sudah bosan atau bahkan lupa.

Akhirnya, muncul pertanyaan, oleh-oleh apa yang paling istimewa, sehingga ketakutan-ketakutan, keraguan-keraguan tadi, tak perlu dikhawatirkan? Oleh-oleh apa yang paling membuat si pembawa dan si penerima mantap betul, dan yakin sepenuhnya bahwa ini adalah berkah kepulangan?! Bolehkah kita pulang, entah pulang dari bekerja, atau bahkan pulang kampung, seperti umumnya masa mudik lebaran ini, hanya dengan membawa setangkup kangen, atau segunung rasa rindu? Akankah orang-orang atau seseorang yang kita sayangi dan kita cintai menyambut kita, lalu menagih oleh-oleh kita? Mungkinkah muncul pertanyaan *"gak nggowo oleh-oleh mas?"/"nggak bawa parcel nih?"*.

ɣ

Sebelum menjawab itu, perkenankan saya menceritakan kembali sebuah kisah terdahulu, dari nenek moyang para pembawa kabar baik. Alkisah, dahulu ada seorang kakek, di sebuah desa, persis tak jauh dari kebun terakhir di kaki gunung Meru. Suatu sore menjelang senja, kala matahari menuju terbenam, datanglah si cucu, menjemput kakeknya yang masih terduduk di depan langgar yang cukup besar, berbentuk limasan, tetapi dibuat mirip rumah panggung. Kakeknya masih terduduk di dekat tangga kecil, dan hanya di situ sejak usai berdzikir selepas sholat Ashar. Sesampainya di muka langgar, sang cucu duduk di samping Kakeknya, dan bertanya. Percakapan pun dimulai:

Cucu: "kakek, ayo pulang, dari tadi nenek menunggu di rumah. Nenek khawatir, makanya memintaku menjemputmu.

Kakek; "haha, maafkan aku cucuku, aku dari tadi mencari tongkatku, aku belum bisa pulang jika tongkatku tak ketemu, pandanganku sudah semakin rabun jika sesore ini, aku takut terjatuh jika tanpa tongkat itu. Coba nak, cari di kolong bawah langgar ini"

Cucu: "Oh, begitu Kek, coba kucari"

Akhirnya sang cucu mencari tongkat itu. Diperiksanya kolong atau Longan langgar tadi. Diperhatikannya, seluruh ruang kolong. Dia tak menemukan apapun. Merasa tak menemukan apapun, sang cucu keluar dari kolong, dan langsung mendekat lagi pada kakeknys. "tak ada kek, tak apapun di kolong", ucap cucu, sambil tampak kelelahan setelah merangkak di bawah kolong. "ohh, benarkah, lantas apa yang kau temukan di sana, duhai cucuku?". Tanya kekeknya lagi. "tak ada apapun kek" balas sang cucu. "benarkah, coba kau periksa lagi". Mendengar ucapan kakeknya, sang cucu seperti ingin menolak, tetapi wajah kakeknya yang ia sayangi, membuatnya segera tergerak merangkak di kolong langgar lagi. Tak lama sang cucu kembali. Dan percakapan yang sama berulang kembali. Namun sang Kakek, masih memintanya memeriksa kolong langgar, hingga sang cucu menuruti sang kakek, dan memeriksa kolong untuk ketiga kalinya. Beberapa menit kemudian sang cucu kembali lagi, dan ia tampak demikian lelah kepayahan. "Tak ada Kek, tak ada apapun di kolong, yang ada hanya kosong". Ungkap sang cucu sambil menunduk kelelahan.

Kakek: "Baiklah, sudahlah, ayo pulang, aku senang kau menjawab demikian"

Cucu: "mengapa" tanya sang cucu heran.

Kakek: "Sebab kau telah benar menjawab".

Cucu: "maksud kakek?".

Kakek: "iya, jawabanmu tepat, bahwa di dalam kolong pun, bukan tak ada apa-apa, tetapi ada ruang kosong".

Si cucu mendadak diam, kemudian menimpali. "jadi maksud kakek, ketiadaan itu ada" jawab sang cucu mencoba paham. "Yah, bahwa di dalam dunia ini, tak ada yang benar-benar tak ada, sebab ketiadaan itu juga ada" jelas sang kakek singkat. Kakeknya segera bangkit

menuruni tangga dan menjemput terompah kayunya. Sang kakek beranjak mengikutinya dari belakang. Dari kejauhan, nenek datang, lalu mendekat. "ada apa kok lama sekali" tanya nenek. Si cucu yang tengah menuntun kakek, menjawab, "kakek, memintaku mencari togkatnya". "loh, itu tadi tongkat kulihat ada di kolong amben" terang nenek.

Cucu: "Benar begitu kek?"

Kakek: "mungkin aku mulai pikun, tetapi sudahlah, mungkin hanya pikiranku".

Cucu: "maksud kakek?"

Kakek: "yah, ada atau tidaknya tongkat, kalau pikiran kita merasa ada, dia tetap ada di pikiran kita, bukan begitu cucuku?"

Sang cucu, diam sejenak, dan mengingat tentang yang ada dan yang tak ada, yang tak ada itu ada. Berarti semua ada.

YY

Kisah itupun usai, konon tersebar di seluruh pulau. Ada yang bilang sang kakek adalah seorang wali, dan cucu adalah calon wali besar. Ada juga yang berkata bahwa kisah itu adalah percakapan antara Syekh Siti jenar dengan Sunan Kalijaga. Entahlah. Saya membagi kisah ini, hendak membandingkan dengan kepulangan. Sebab, kepulangan tanpa oleh-oleh sekalipun, adalah tetap kepulangan. Sebab kepulangan telah menjelma oleh-oleh bagi yang merindukan kepulangan kita. Keraguan kita untuk memberi oleh-oleh agar layak menjadi kepulangan, adalah pikiran sepihak. Pikiran sepihak orang yang hendak pulang. Mereka yang menjadi tujuan kepulangan kita, barangkali justru hanya meminta oleh-oleh berupa kepulangan kita. Bukanlah kepulangan jauh lebih berarti dari pada oleh-oleh. Sukakah orang-orang yang kita sayangi dan kita rindukan, hanya kita kirimi oleh-oleh tanpa kepulangan kita?

Di dalam kolong, ada ruang kosong, ruang kosong itu ada. Di dalam pulang ada orang yang pulang, orang yang pulang itu oleh-oleh sesungguhnya.

Selamat lebaran, mari pulang ke diri masing-masing, dan pulanglah setiap hari. Sebab rumah pun rindu kepulangan kita. Salam Mudik, dan menyambut Mudik. Salam Pulang dan Menyambut Kepulangan.

YYY

Cerita polisi tidur

oleh Musyafa

Kita tentunya tidak asing lagi dengan polisi tidur.. garis kejut yang dibuat melintang di jalan, (yang sering membuat kita ngerem mendadak dan jalan pelan-pelan atau menghindar karena shock motor mati), kenapa dia dibuat dan ada? Untuk menjawab pertanyaan ini tentunya tidak akan sesederhana dengan apa yang kita bayangkan dan akan berbeda jawabannya terkait dalam cakupan apa dia akan di bahas. Jalan – jalan di suatu wilayah dalam hal ini kampung kita tercinta ini, dibuat sedemikian rupa oleh pihak pemegang kebijakan salah satunya untuk kelancaran jalur hubung / transportasi yang tentunya juga tidak meninggalkan sisi keamanan serta keindahan bagi pemakai serta penduduk kampung.

Kemunculannya terlepas dari efek lanjut dari aspal jalan misalnya serapan air yang harus dibuat, pajak tanah dan bangunan yang terimbas dan lain hal. Ketika jalan aspal ini masuk pada wilayah kampung maka jalan aspal ini menuju pada ruang kampung dan ruang yang dihidupi oleh warga kampung.

Melalui hal ini polisi tidur dapat sedikit dijelaskan kemunculannya serta diulas bagaimana keterkaitan jalan aspal ini dengan nuansa kelokalan yang dimiliki warga.

Jalan aspal dibuat untuk mengganti jalan tanah / jalan biasa dikampung dengan tujuan untuk memperbaiki sarana transportasi, jalan ini dibuat dengan cara mengeraskan permukaan jalan salah satunya dengan menggunakan aspal, sehingga jalan menjadi mulus tidak lagi nggronjal, legok-legok serta jeblok pas hujan.

Munculnya jalan aspal ini secara tidak langsung memberikan ruang baru bagi warga. Karena semakin banyak yang lewat maka toko, kost-an, laundry maupun bentuk usaha lain jadi mudah dikenali dan berpeluang untuk mendapatkan penghasilan yang lebih besar.

Intinya, pengaspalan jalan oke...

Polisi tidur...?

Secara otomatis dengan adanya jalan aspal, prioritas pemakai jalan akan beralih, sehingga jalan aspal setiap jam pergi dan pulang kerja pasti ramai. mengingat jalan merupakan ruang umum atau publik yang disediakan oleh pemerintah, keotomatisan ini pada akhirnya mempengaruhi warga yang paling dekat dengan jalan / ruang aspal.

Pengaruh yang paling terlihat adalah keamanan untuk anak-anak, atau orang tua, masih sering dijumpai anak-anak yang main layangan dijalan atau kejar-kejaran. Jalan yang dulunya adalah ruang bermain bola ataupun bermain layangan menjadi beralih fungsinya, Sehingga tanpa disadari alih-alih mempermudah jalur transport, keberadaan jalan aspal sekaligus merampas ruang dan fungsi lain yang ramah anak.

Kesekaligusan fungsi jalan aspal, Tanpa disadari anjuran kesopanan, moral dan tatakrama muncul dalam ruang umum yang bernama jalan aspal itu. Salah satu wujud anjuran ini adalah munculnya polisi tidur (biasanya memakai bahan semen, ban bekas dll). Memang kemunculan polisi ini sedikit menjengkelkan bagi pemakai jalan yang sedang tergesa, tetapi hal itu merupakan bentuk bagaimana warga menunjukkan sisi kearifannya pada pemakai jalan, kemunculan polisi ini mungkin dikarenakan rambu belum mencukupi atau belum menjangkau di keseluruhan jalan aspal. Atau bisa jadi rambu tidak cukup menarik untuk ditaati.

Bagaimana praktek keruangan yang dilakukan warga seperti hal diatas merupakan wujud keterjalinan dengan suasana ruang yang tampak. Hal ini menunjukkan kedinamisan atau perubahan-perubahan yang dapat terjadi dikarenakan suatu perubahan

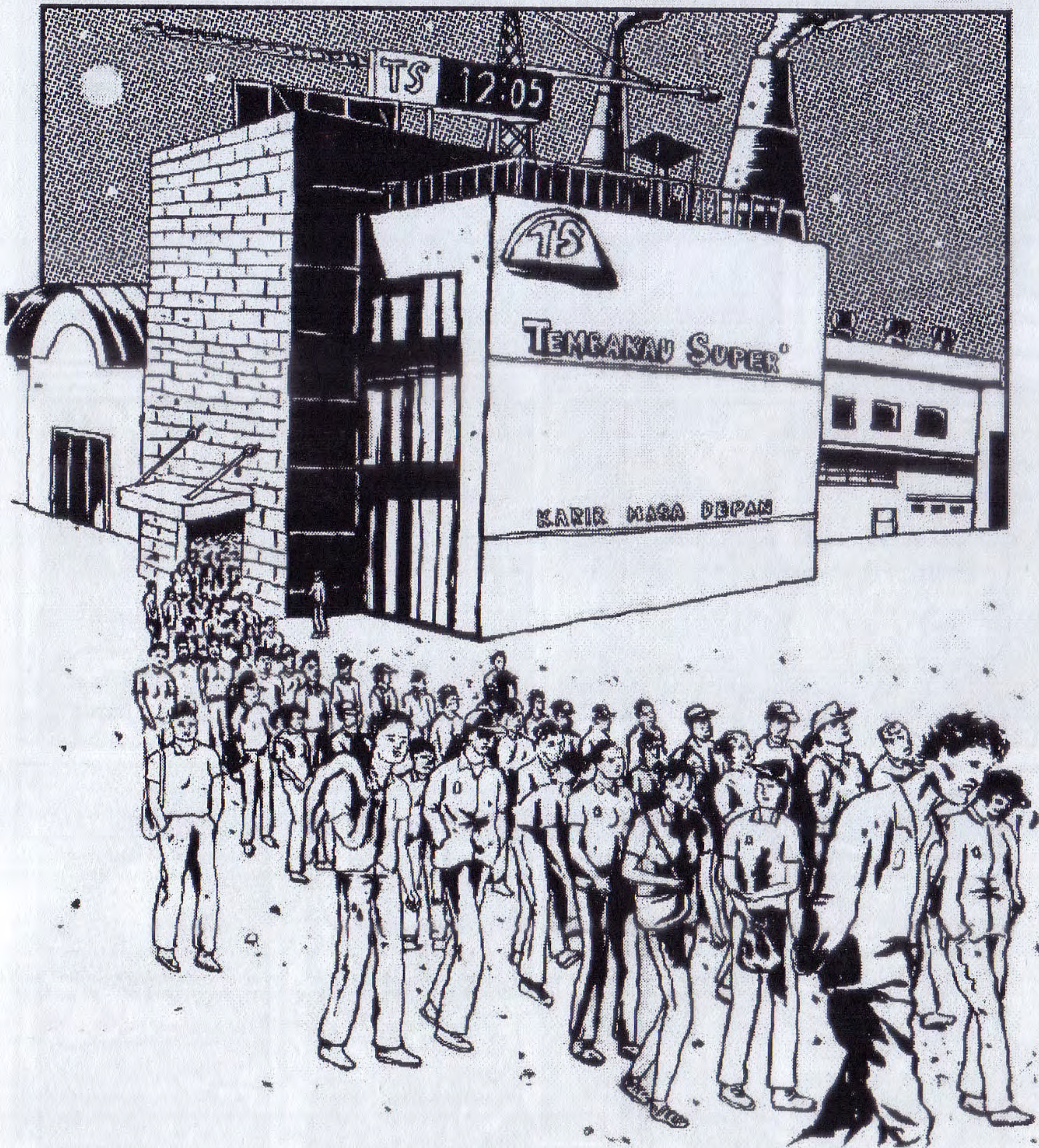
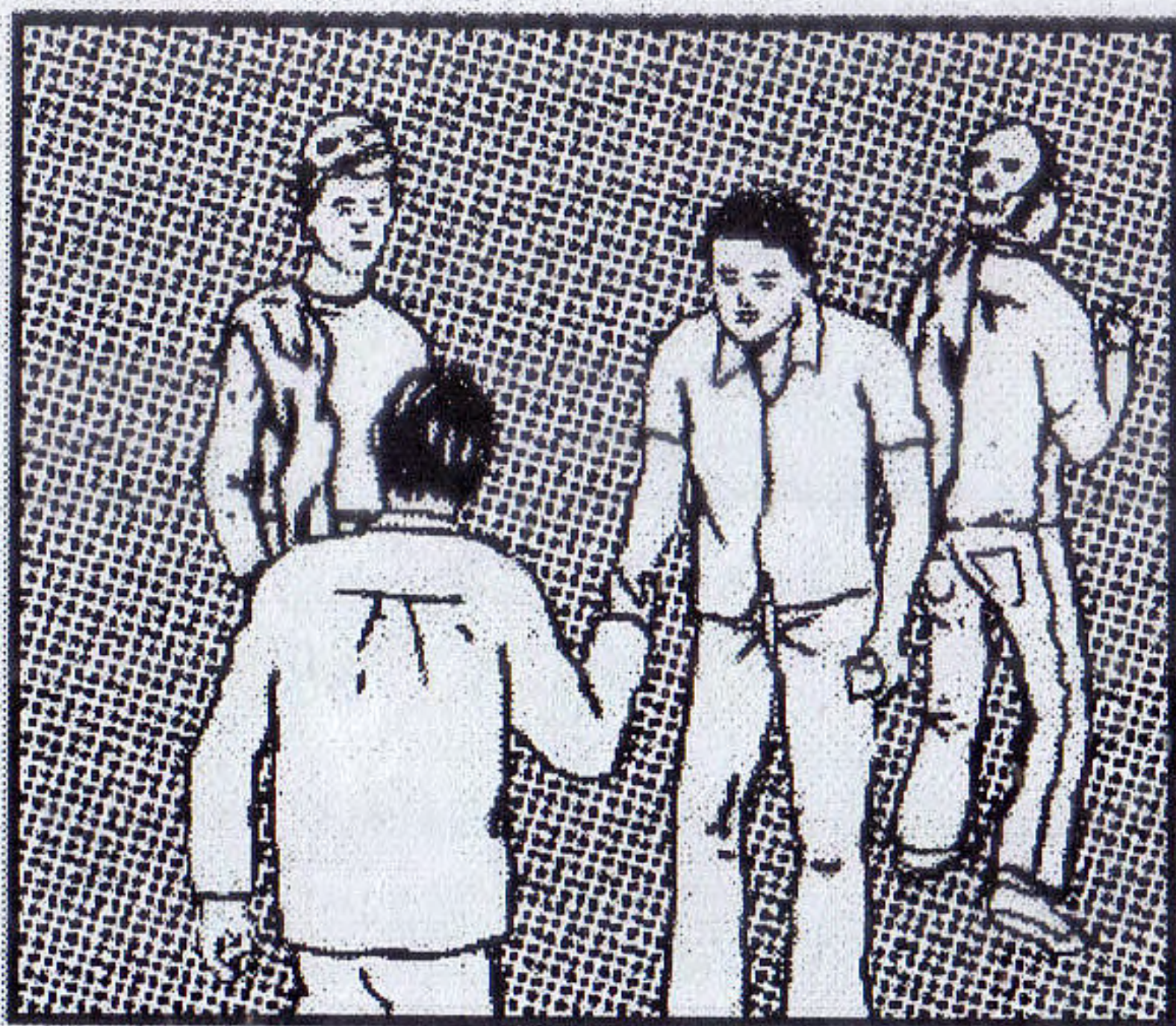
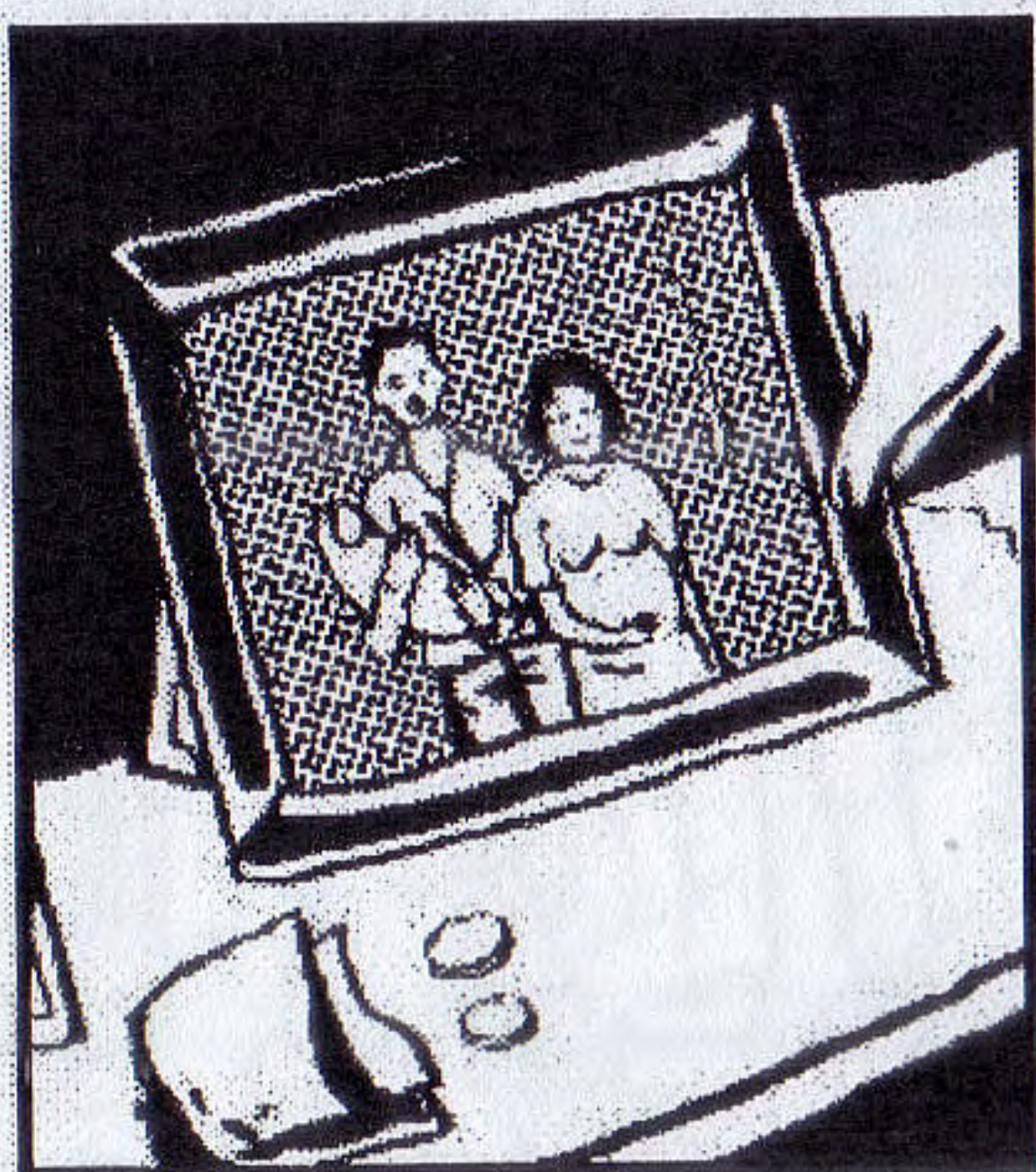
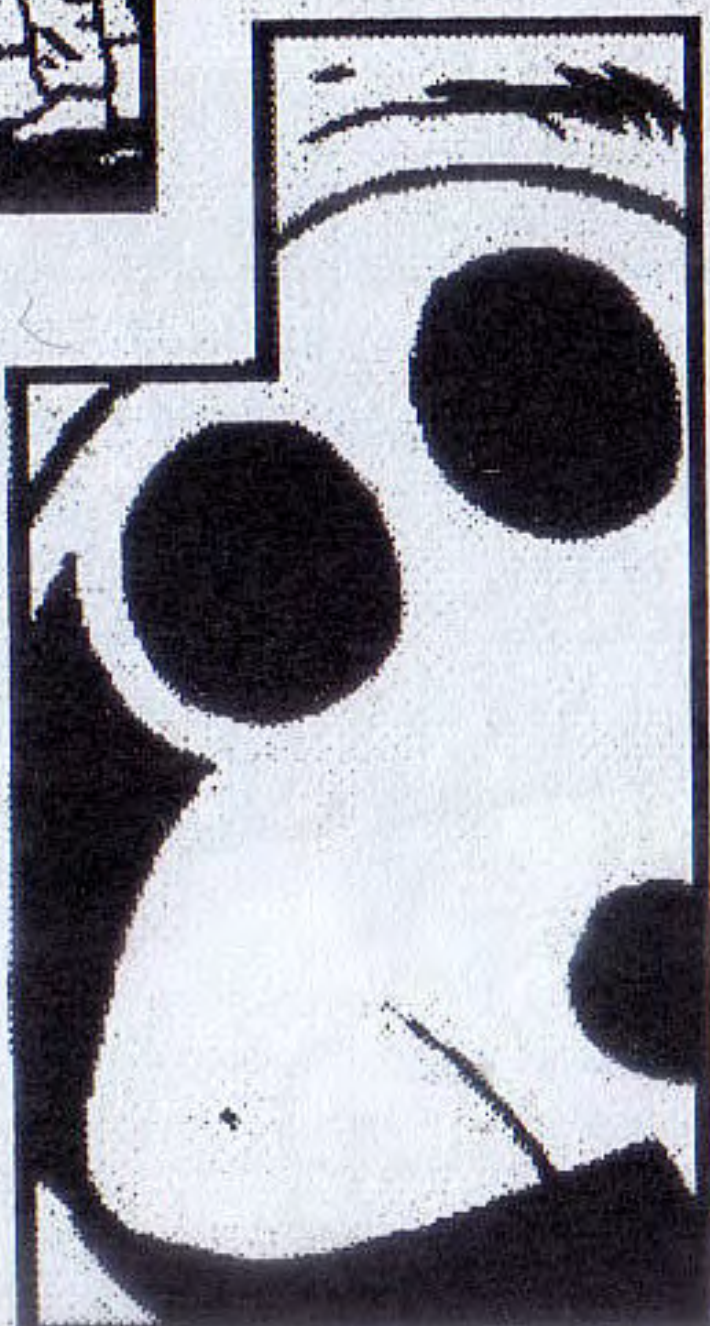
.... ruang

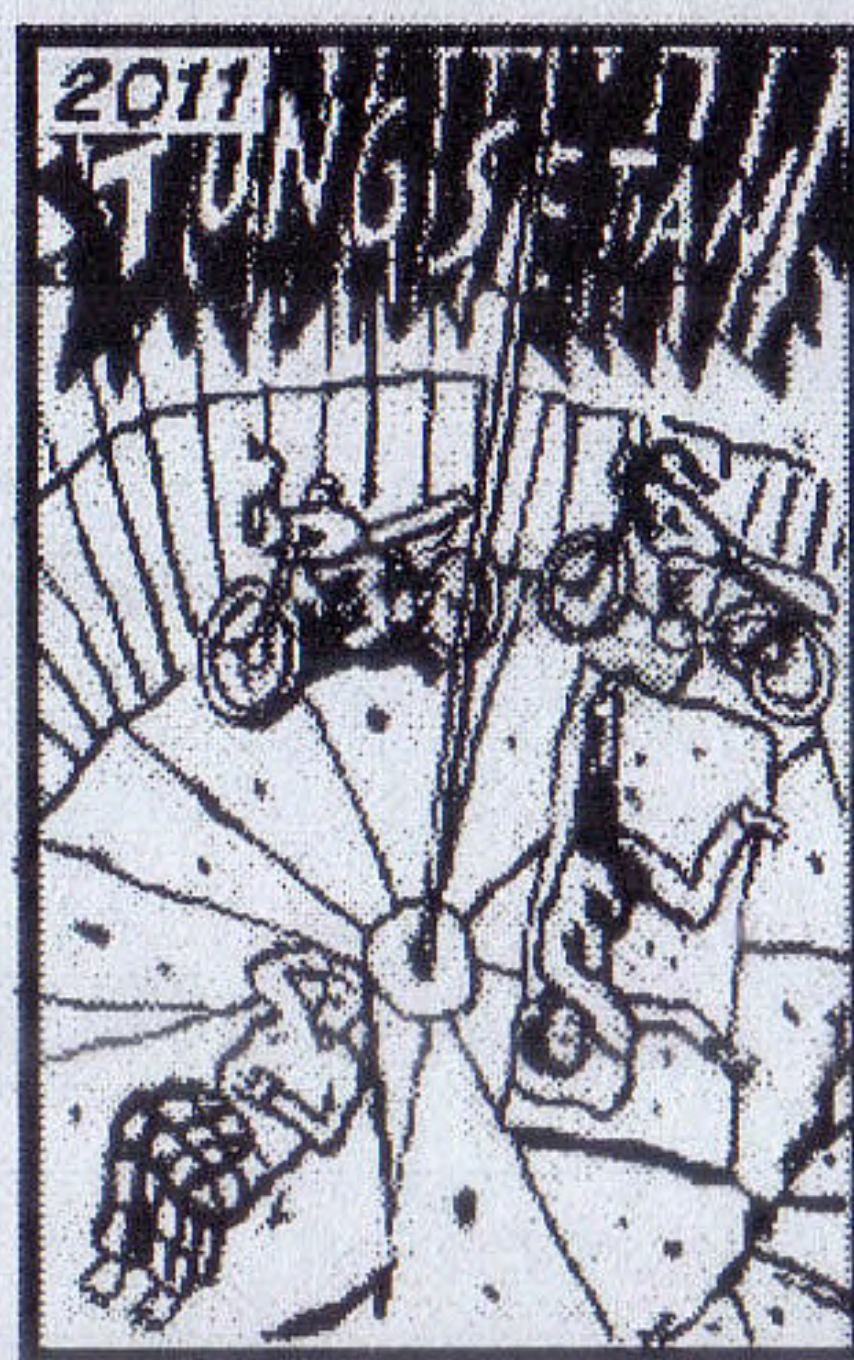
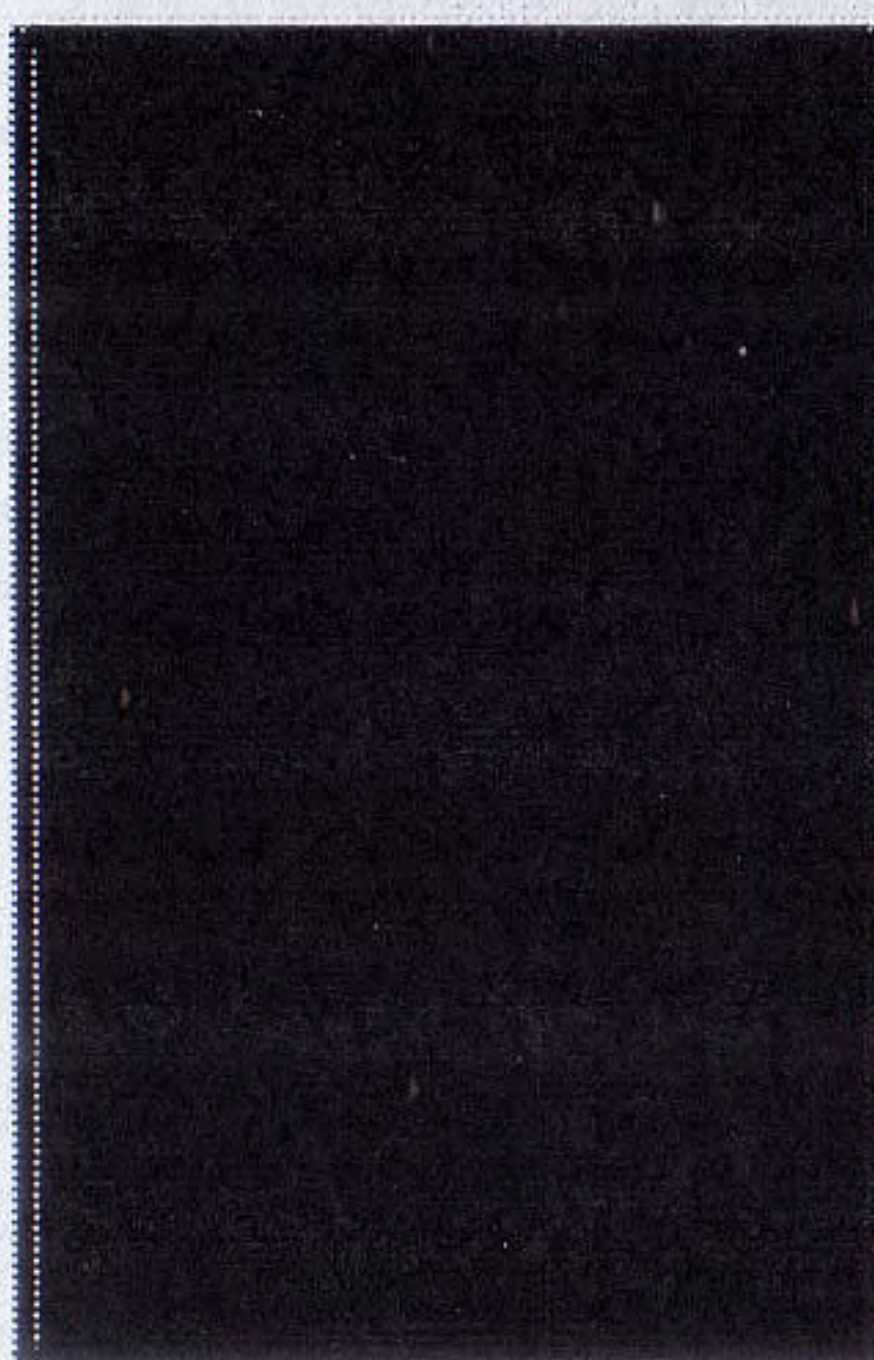
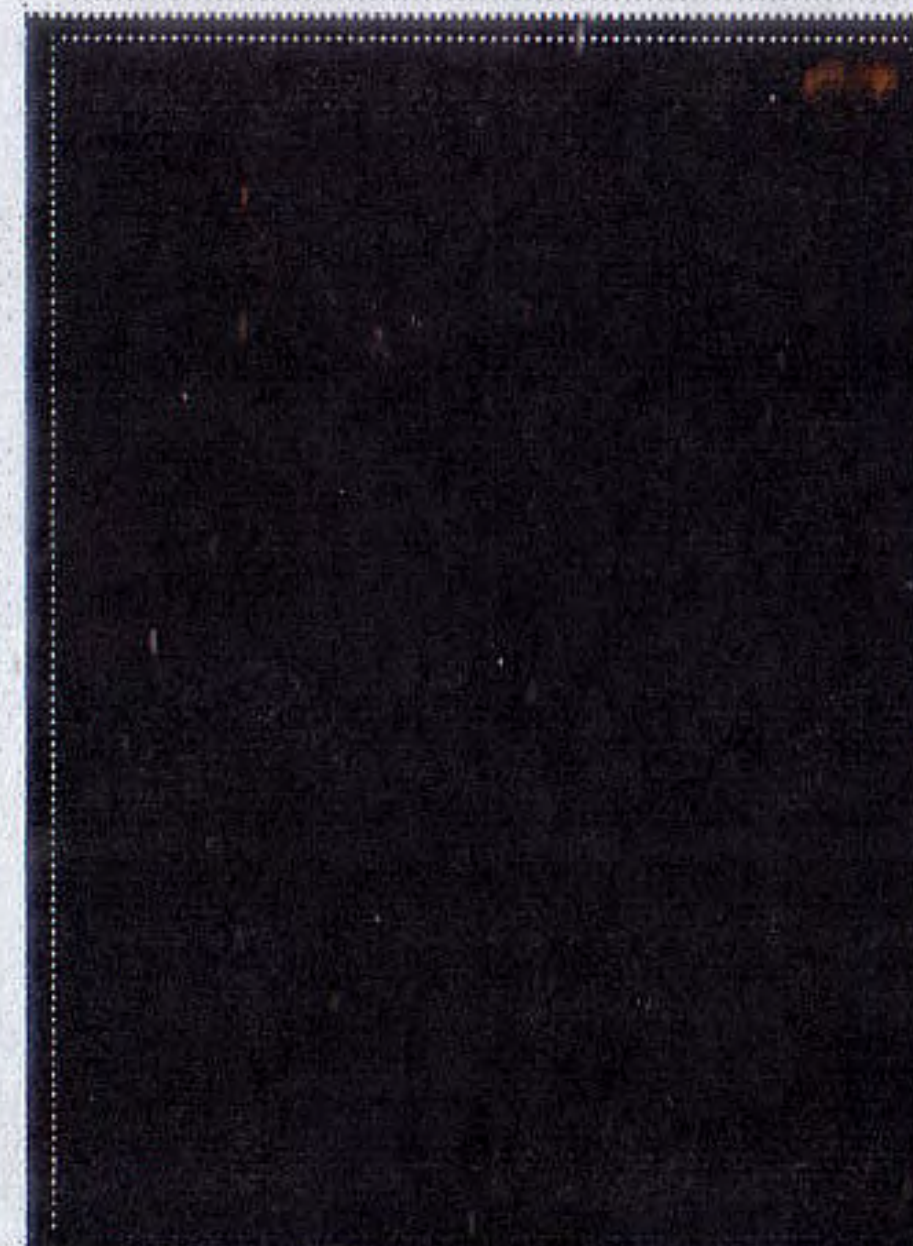
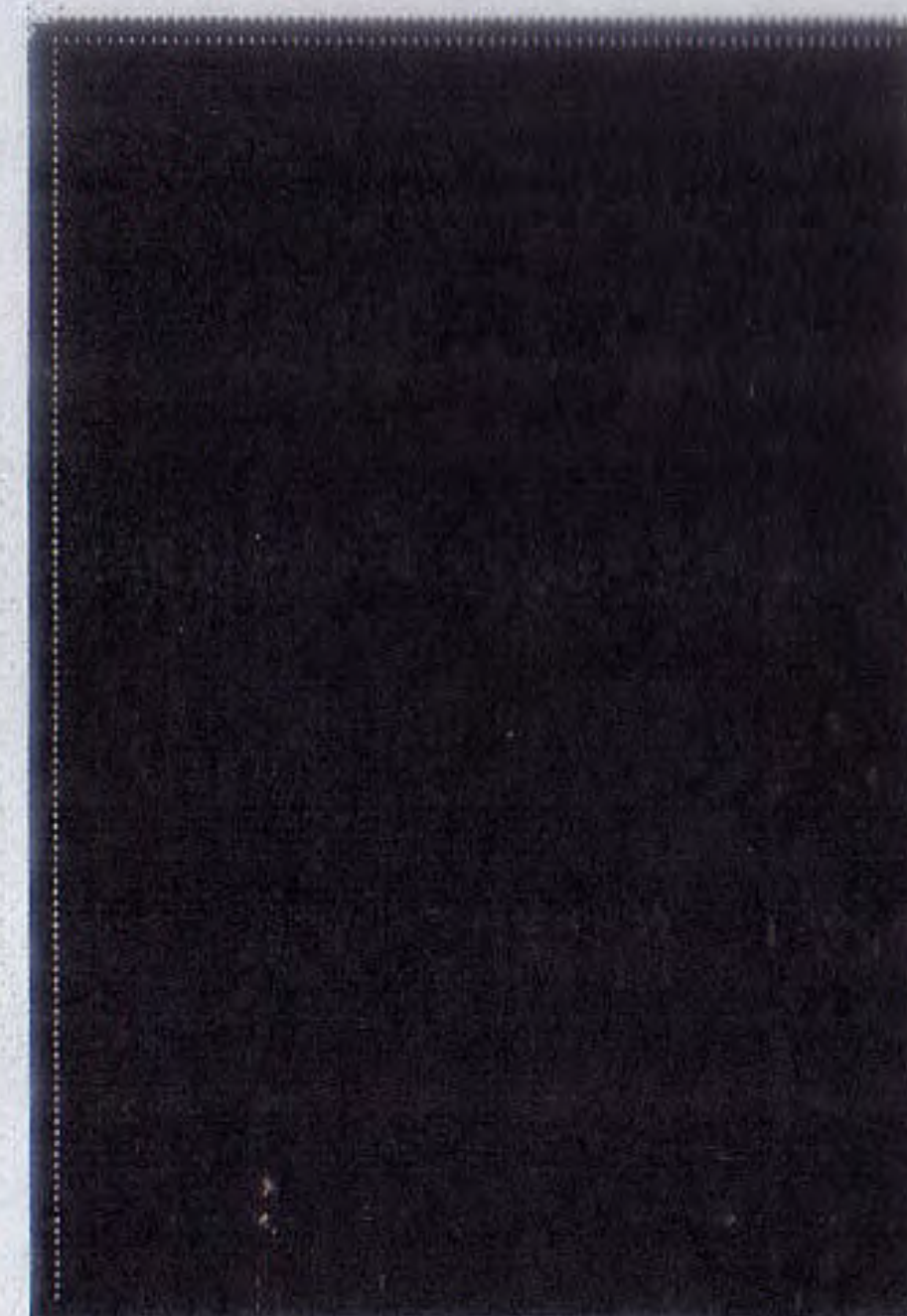
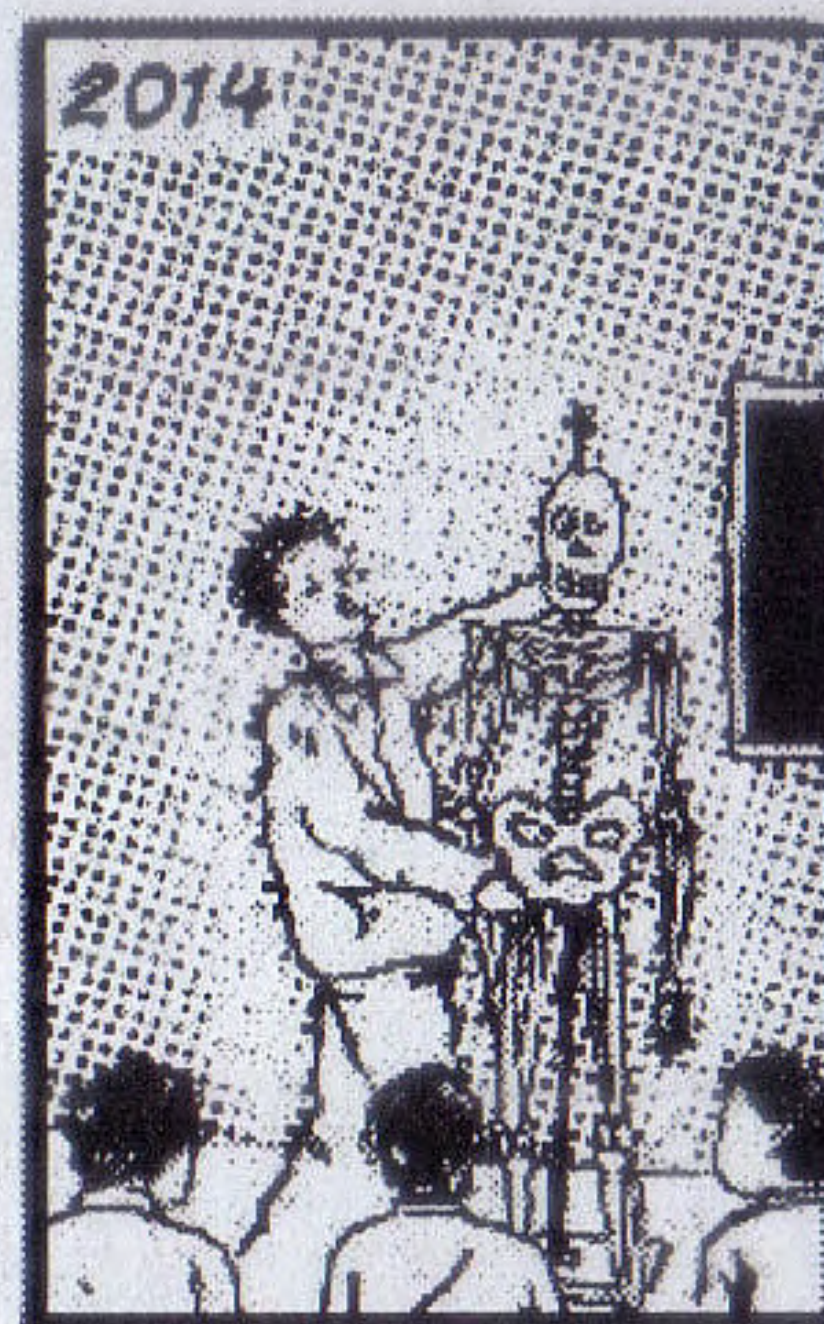
CHRISNA FERNAND

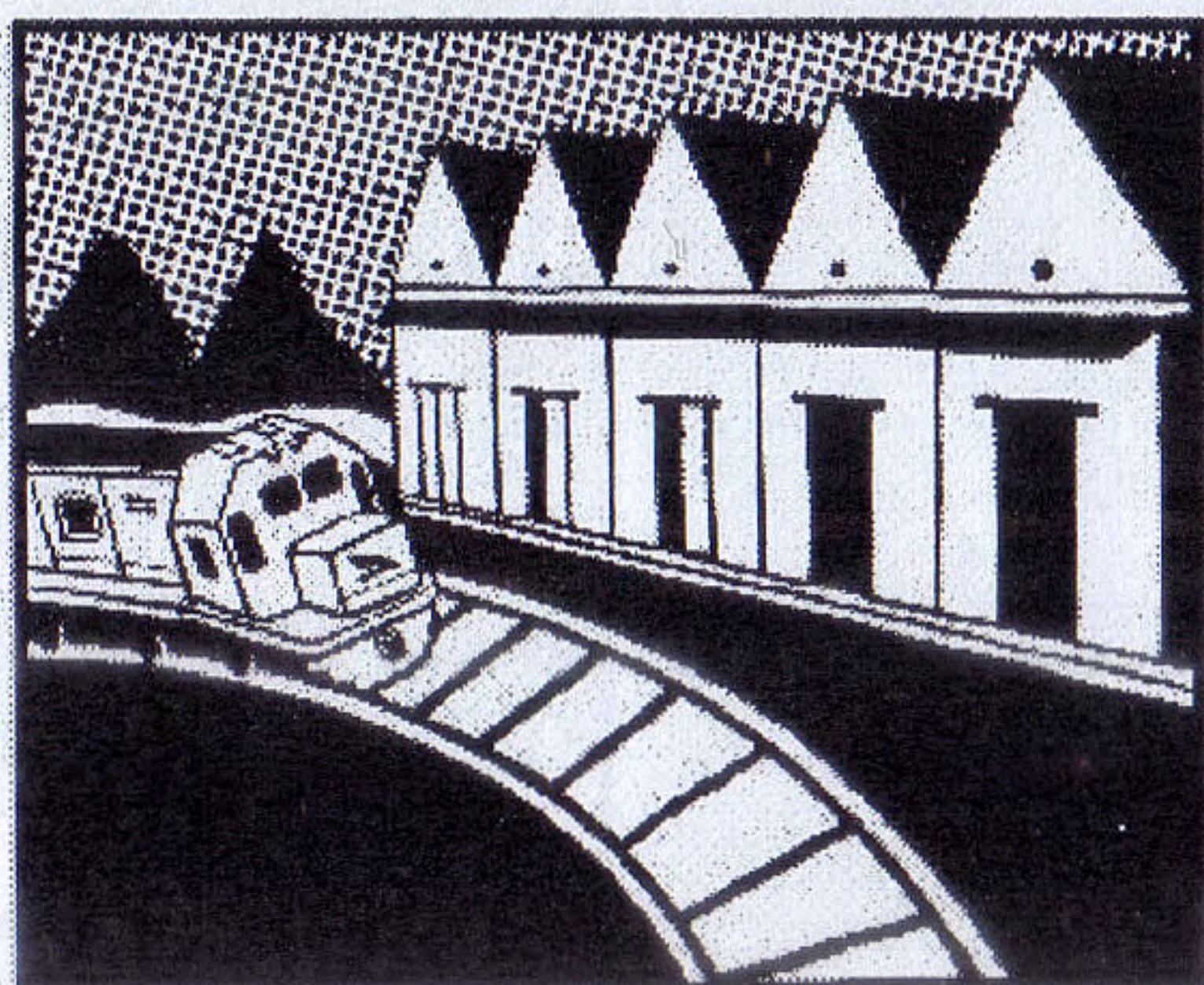
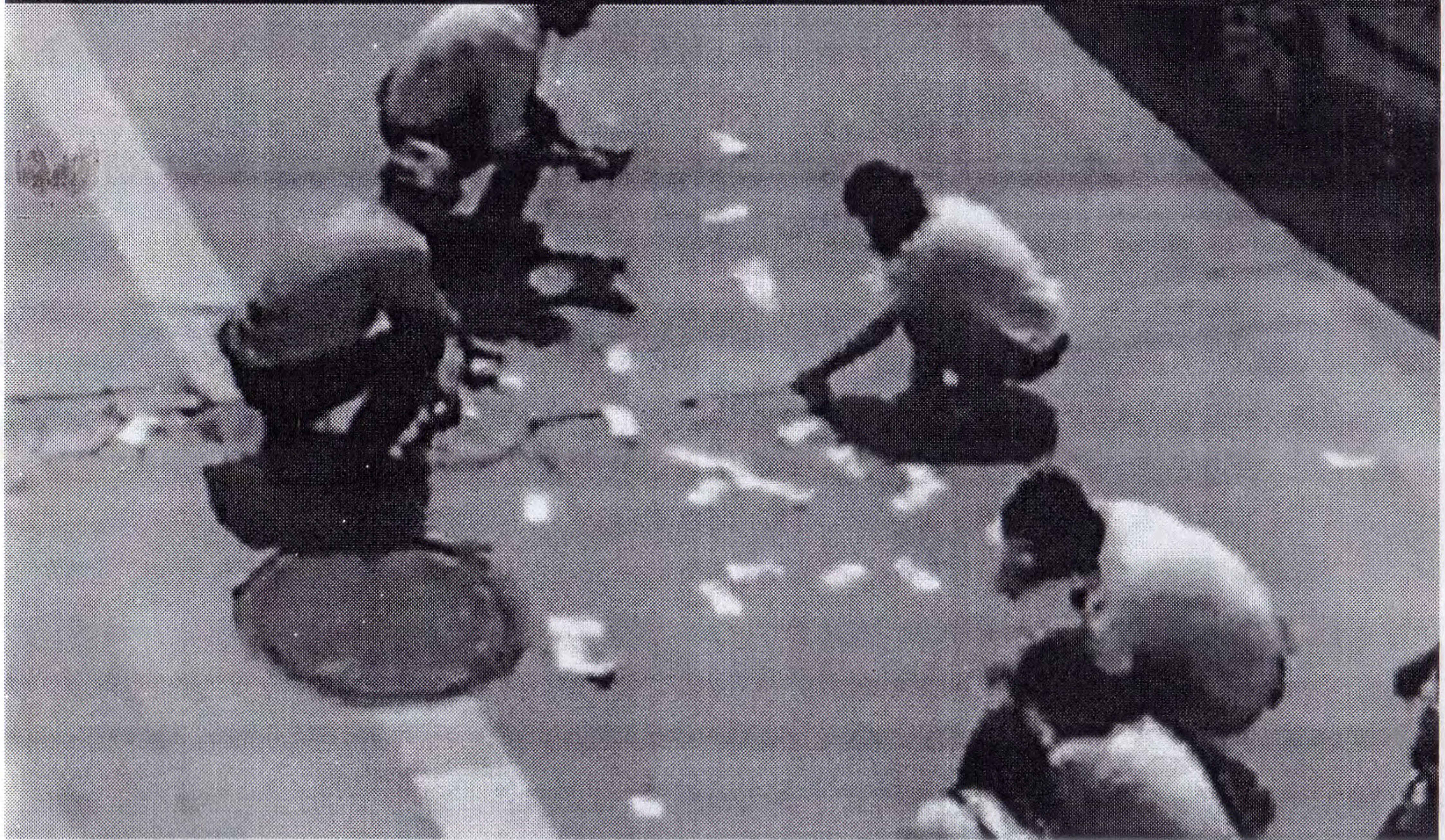
Tujuan

2013

KRINGG..
KRINGGG

TS 12:05
TS
TEMBAKAU SUPER
KARIR MASA DEPAN

KELUARGA

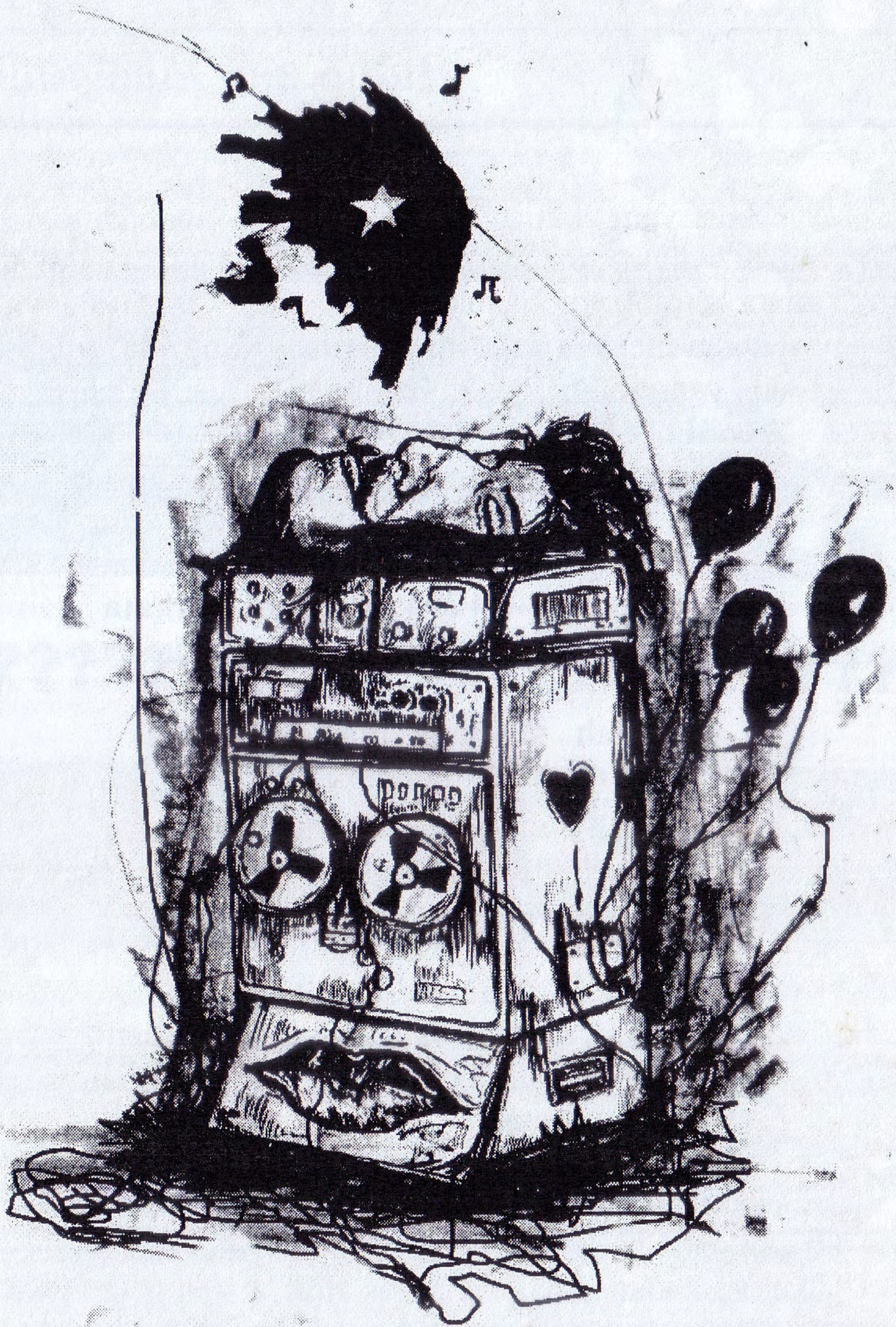
BRODIN TENGKORAK PERGI MENGADU NASIB DI IBU KOTA. MENINGGALKAN ISTRI TERCINTA DEMI MASA DEPAN KELUARGA YANG GEMILANG.

TELAH LAMA NAMA TENGKORAK DISEMATKAN PADA NAMANYA, KARENA BANYAK PEKERJAANNYA MEMPERTARUHKAN NYAWANYA

2018

??????????????????????????????????

Hidup dan Menghidupi

oleh Hafid Kurnia

Apa yang kalian lakukan ketika mendengarkan musik? diam? mencermati tekniknya? memejamkan mata sambil merisaukan masa lalu? atau hanya sekadar mengisi kekosongan ruang yang ada? tidak ada yang salah dengan hal itu semua, saya hanya kepo hehe..

Ketika mendengar kata Jhon Tasker Howerd saya mulai berfikir dan merenungkan lagi tentang musik, dalam Nainggolan (1994:10) dia berkata "Musik adalah bahasa yang hidup". Berarti saya bisa umpamakan musik adalah seorang manusia yang berinteraksi, menjalin hubungan dengan manusia yang lain, berkeluarga, bertetangga, mati, dan juga, yang pasti memiliki dampak bagi kehidupan seseorang yang lain atau bisa dikatakan dia mempunyai salah satu syarat benda mati yang ingin dihidupkan oleh selain Tuhan "mempunyai makna"

Musik adalah manusia yang sangat ekspresif, dia mempunyai hampir semua rasa yang ada di dalam jiwanya. kadang dia menangis keras, kadang dia menangis lirih, kadang tertawa terbahak - bahak, kadang juga dia hanya tersenyum sinis, dia juga kadang kala hanya diam tanpa ekspresi duduk melihat kalian sedang mengobrol dengannya tanpa dihiraukan. walau begitu itulah hakikatnya.

Seperti kita memiliki teman, ada teman yang enak diajak bicara, ada juga teman yang nyaman untuk bercerita, gokil saat bercanda, dan bahkan, kita pasti pernah memperhatikan dia untuk berkembang kedepannya. Kita secara tak sadar, menyisihkan jatah hidup kita sepersekian detik untuk memperhatikan, memberikan saran, untuk makhluk hidup tak berwujud ini. Jadi, apa pernah kita dihidupi oleh musik? itu pertanyaan yang mendadak muncul dalam benak saya

Hakikat manusia salah satunya adalah saling berinteraksi, jadi apakah cukup hanya berinteraksi saja? tidak juga tapi ada benarnya, musik hanya bisa memberikan kita interkasi, tapi apakah interaksi yang diberikan musik bisa didapatkan ketika kita berinteraksi dengan hal lain? jawabannya adalah "tidak". Pikir saya, musik adalah salah satu bidang memberikan makna yang besar bagi setiap orang, megapa? jawabannya sangat sederhana, karena dia tak nampak, dia tidak mempunyai wujud visual, dia berwujud tak terhingga, dan ketika manusia dihadapkan dengan kasus seperti ini, dia akan selalu membatasi musik tersebut agar mampu tersampaikan dalam imajinya. Jadi kenapa kita sangat dekat dengan musik? karena kita tahu batasan - batasan yang ada karena kita senantiasa menciptakan batasan itu sendiri jadi kita tak takut lagi kelewat jalur, kenapa kita takut kelewat jalur? karena manusia senantiasa takut dengan hal - hal yang belum diketahuinya.

Musik juga berhugungan baik dengan tetangganya, seperti teks, rupa, industri dan lain - lain, bisa dikatakan dia adalah pusat dari roda yang bergerak dari pusat - pusat roda yang lain. dia tidak bisa hidup sendiri, seperti manusia, dia membutuhkan unsur lain untuk hidup. Dan perkembangan jaman membawa dia untuk berkenalan lebih dalam dengan unsur - unsur baru yang ada.

Kita hidup di dunia ternyata penuh dengan balas budi, kita tak usah memikirkan pamrih apa yang kita dapat. Seperti musik, entah dia mengajak bicara apa dengan kalian walau tanggapan kalian acuh tak acuh, dia tetap memperhatikan kalian, dia menerima dengan lapang dada dan ikhlas. Musik hanya menuntut satu permintaan dari manusia, "Seperti para dewa - dewa, kami muncul karena manusia menginginkan kami, dan kami hilang ketika manusia tidak mengingat kami" dan dalam zine ini, inilah salah satu upaya kami untuk mengingat musik kembali, agar dia tetap hidup, minimal di dalam diri kita masing – masing.

SEAKAN ESOK HARI KAU TIADA

Tepat di bulan Juni di sekitaran kost-kostan, kontrakan, serta ramai lalu lalang pejalan kaki dan kendaraan dengan plat NB serta udara dingin menyeruak ke dasar kulit. Ramadhan kali ini tetap sama, sendiri, berbuka dan sahur sendiri, alarm dan telepon Ibu. Sahur kali ini telor ceplok Warmindo, warna putih kecoklatan kadang tak karuan bentuknya. "Itu artistik", kata aa' burjo. Menu yang begitu akrab untuk kapanpun jam makan para mahasiswa. Terlintas pikiran ketika sedang makan di Warmindo.

Desain dan Lingkunganya Kini

(Cerita-cerita di balik pembuatan signage dari bahan limbah industri)

Oleh:Fariduddin

Salah satu fungsi desain adalah membantu manusia untuk mengoptimalkan lingkungan sekitarnya. Setidaknya begitulah yang saya tangkap dari pengalaman mendesain di dalam maupun di luar ruang akademik. Desain bukan hanya perihal memproduksi bahasa visual yang sanggup dicerna oleh khalayak, tapi juga sekaligus mengangkat martabat khalayak. Seperti yang diungkapkan Andry Masri:

> *"...Desain adalah salah satu perangkat budaya yang dapat mengantarkan masyarakat menjadi mampu mandiri, karena desain merupakan bidang yang bersifat integral, dan akan mengakar dari sesuatu yang sesuai dengan potensi diri sendiri, berangkat dari nilai-nilai yang diyakini oleh masyarakatnya sendiri, sehingga secara langsung akan mampu mempertahankan nilai-nilai tersebut karena akan selalu diekspresikan melalui karya-karya desain...."*
>
> **(Strategi Visual, 2010, hal viii)**

Dalam idealisme ini, desainer dituntut melihat 'saat ini' dan 'ke depan' secara jeli ketika membuat karya. Ketercerabutan karya desain dari nilai-nilai lingkungan sekitarnya akan beresiko membuat lingkungan menjadi boros bahkan vulgar karena tidak muncul keoptimalan. Ketika desainer membuat media komunikasi (*signage*) dimana lokasi tersebut banyak anak-anak kecil misalnya, sangat tidak disarankan menggunakan material keras yang bersudut tajam dalam ukuran yang rendah. Sudut tajam tersebut bisa melukai anak-anak kecil yang sedang bermain di sekitarnya. Dalam hal ini, desainer tidak sekedar membuat petunjuk jalan agar lokasi yang dituju mudah ditemukan, namun juga bisa mengoptimalkan ruang sekitarnya menjadi lebih positif, yaitu membangun ruang yang ramah terhadap anak-anak.

Salah satu masalah yang cukup serius di era perkembangan industri yamg pesat seperti saat ini, adalah penurunan mutu lingkungan hidup. Perkembangan industri yang dengan masif memproduksi barang-barang konsumsi, seringkali tanpa diimbangi dengan wacana pasca-produksi. Ketidakseimbangan tersebut berakibat pada banyaknya sampah non-organik yang menimbun bahkan sampai pada taraf membahayakan ekosistem. Menurut data dari Balai Lingkungan Hidup Yogyakarta, jumlah sampah konsumsi di Yogyakarta bisa mencapai 210-220 ton per hari yang masih dapat bertambah saat musim liburan.[1]

Upcycle Signage

Tulisan ini hendak membagi cerita-cerita di balik pembuatan karya desain berupa signage/plakat/rambu yang pernah saya jumpai di sekitar saya, sedikitnya dari dua aspek, baik yang teknis dan yang filosofis. Penting kiranya membagi cerita-cerita proses pengkaryaan, sebab di dalam sebuah cerita-cerita yang ada di lapangan, kerap ditemukan berbagai metode yang belum diajarkan di ruang akademik formal. Harapan saya, tulisan kali ini dapat memperkaya wawasan kita dalam memahami metode mendesain.

Sedangkan kenapa memilih *signage*, disebabkan *signage* sebagai produk desain sangat dibutuhkan berbagai kalangan masyarakat. Sebuah signage tidak hanya sekedar memberi identitas kultural masyarakat sekitarnya, pada fungsi tertentu, *signage* juga bisa mengurangi angka kematian kecelakaan lalu-lintas. Namun *signage* dalam era globalisasi ekonomi dan informasi seperti saat ini, terlalu sering dipandag dari sudut pandang komoditi saja. Maka itu, tulisan ini juga untuk mengapresiasi keberadaan upcycle signage yag ada di lingkungan saya, yang tidak melulu hanya soal untung-rugi.

PengertianRambu(*Sign*) Sebagai Bahasa Ungkap

Sign merupakan kata dalam bahasa Inggris yang bila diterjemahkan dalam bahasa Indonesia berarti "tanda". Dalam berkomunikasi, setiap orang akan memerlukan sebuah tanda. Hampir tidak ada perjumpaan yang tanpa hadirnya tanda. Bahkan di tubuh kita saja sudah melekat begitu banyak tanda. Dari ujung rambut hingga ujung kaki. Gaya rambut yang ditata sedemikian rupa dan dipadukan dengan pakaian yang kita kenakan, merupakan praktik sederhana yang menghadirkan tanda siapa diri kita. Itulah fungsi dari tanda, yaitu memberikan sebuah informasi kepada pembaca. Kehadiran jaket kulit berpadu pistol di

---

[1]*http://jogja.tribunnews.com/2016/02/07/lipsus-sampah-dari-kota-yogya-terbesar-masuk-piyungan*.Diakses pada 3 November 2017 pukul 06.15.

pinggang dan berdiri di perempatan *traffict light* tentu bisa dibaca bahwa ia seorang yang berprofesi sebagai polisi. Tentu berbeda dengan kehadiran jaket kulit yang dipadukan dengan gitar di perempatan yang sama. Dengan demikian, sebuah tanda mempunyai ciri yaitu dapat menyatakan sesuatu dan dapat menghantarkan pembaca ke fakta tertentu. Namun karena sangat bisa digunakan untuk menyampaikan kejujuran, ia juga bisa digunakan untuk berdusta (negatif). Misal seseorang sengaja menggunakan atribut tertentu agar bisa menarik simpati masyarakat demi kepentinganya sendiri. Yang penulis ulas dalam perancangan ini merupakan tanda dalam arti positif atau seperti yang diungkapkan dalam Wastu Citra:

> *"Bahasa dalam kata atau ulah selaku penampakan batin yang di dalam ke luar."*
>
> **(YB Mangunwijaya, 2009, hal 13)**

Bahasa yang di dalam batin membutuhkan tubuh agar mempunyai daya ungkap yang bisa dimengerti oleh *yang lain*. Pada pengertian ini, kita tidak perlu memisikahkan antara keduanya, yaitu yang fisik dan non-fisik. Keduanya merupakan dua entitas yang satu atau yang saling melengkapi. Romo Mangun juga memberikan contoh ungkapan sehari-hari yang tanpa memisahkan antara fisik dan batin, misalnya "hati yang *dingin*, kesayangan *hangat*, bertekad *bulat*, bersikap *bunglon*, dinding *hati*, dan seterusnya.[2]

Pengertian *Signage*

Signage merupakan sebuah perancangan media komunikasi dalam bentuk simbol-simbol untuk menyampaikan informasi kepada khalayak tertentu. Bentuk dan ukuran *signage* bisa beraneka ragam menyesuaikan lokasi dimana *signage* berdiri. Secara umum signage dapat dikelompokkan menjadi empat jenis:

a. Sebagai Tanda Informasi

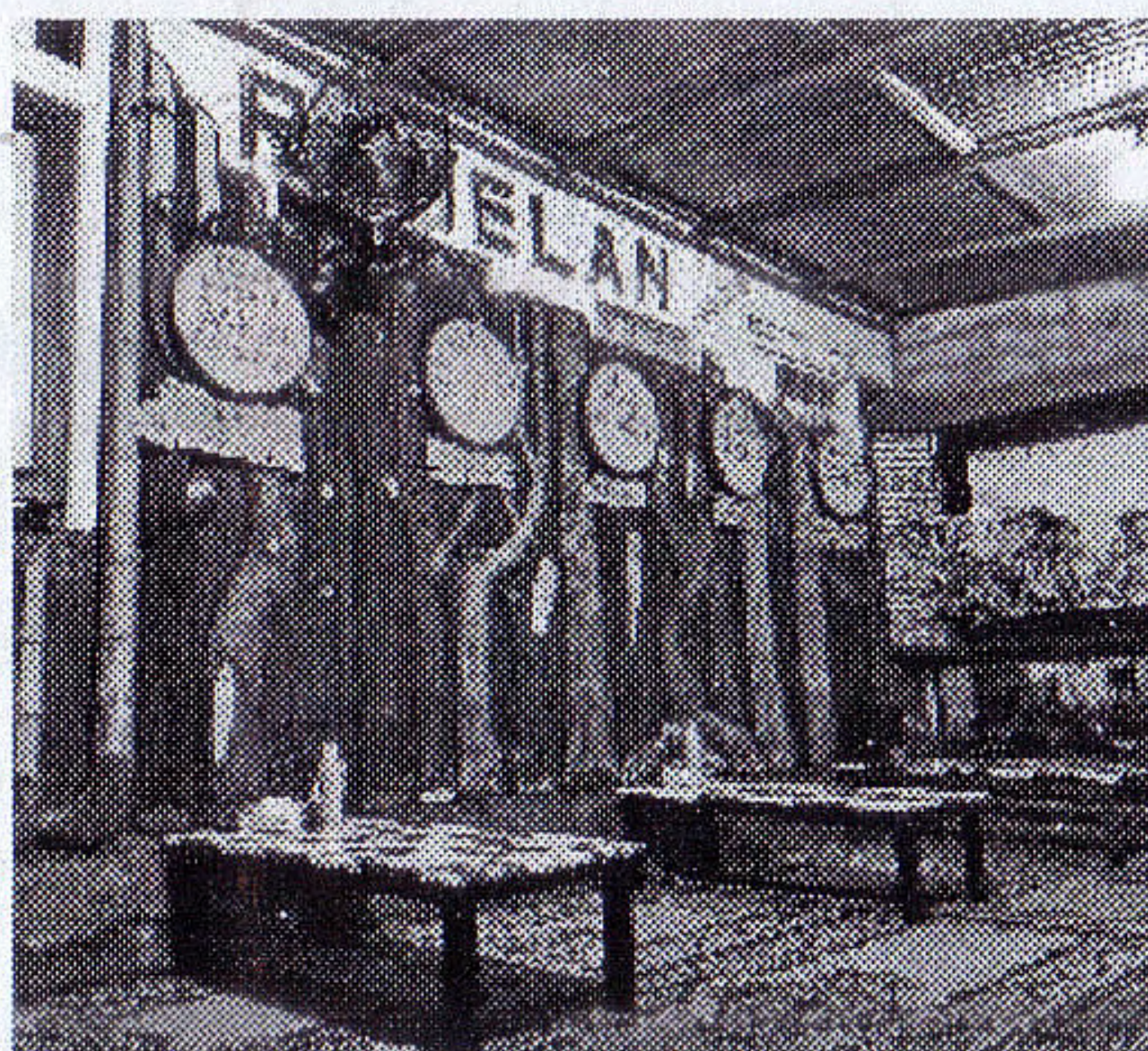
---

[2] Baca Wastu Citra, hal 16.

Signage sebagai tanda informasi bisa berupa peta atau plakat usaha jasa. Inti signage jenis ini adalah untuk menandakan keberadaan suatu alamat.

b. Sebagai Petunjuk Arah

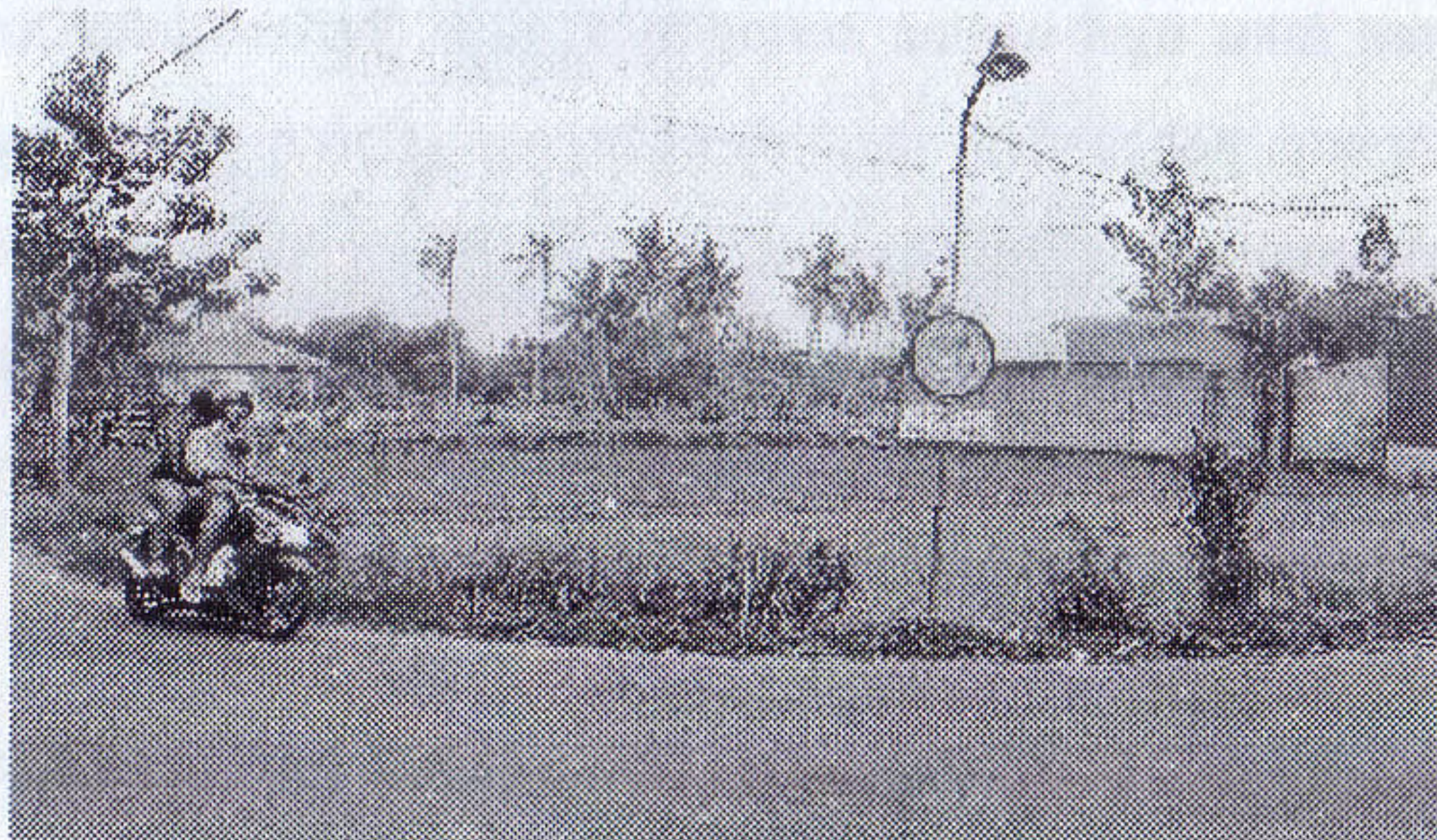
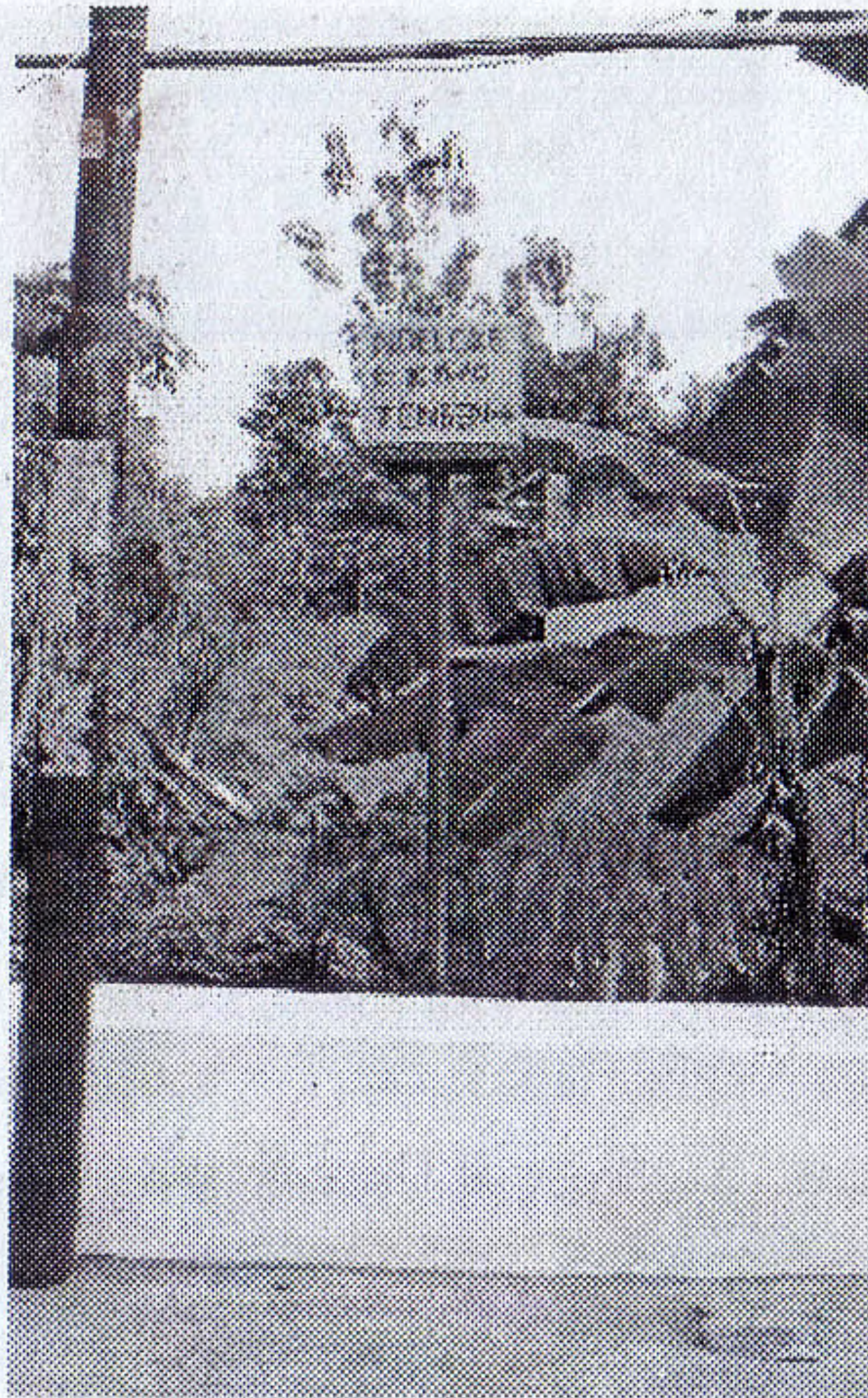
Signage sebagai penunjuk arah berfungsi sebagai media navigasi untuk menghindari ketersesatan.

c. Sebagai Media Identifikasi

Signage sebagai media identifikasi berfungsi sebagai tanda pengenal, misalkan plakat nomor meja makan.

d. Sebagai Tanda Peringatan

Signage jenis ini, menampilkan aturan-aturan (regulasi) atau menampilkan informasi keselamatan kerja.

Kampungku Bukan Sirkuit: *Signage* di Desa Sawit

Kegelisahaan yang cukup sering dirasakan di jalanan adalah kecepatan. Sejak awal mula kendaraan bermotor digunakan di jalan raya khususnya di pulau Jawa, kecepatan yang ditambah dengan laku ugal-ugalan sering memakan korban luka bahkan nyawa. Di kota maupun di kampung, pengendara yang menganggap jalan raya sebagai sirkuit balapan kerap terjadi tak terkecuali di Dusun Sawit, RT 02, Panggungharjo Sewon-Bantul. Hal ini kemudian direspon kepala Dusun (Mugiono) yang mengajak Karang Taruna Dusun Sawit dengan membuat *signage* yang memperingatkan pengendara bermotor yang melewati Dusun Sawit agar lebih pelan dan berhati-hati.

Signage dikerjakan secara *bebarengan* di akhir pekan selama tiga minggu dan meggunakan barang-barang yang sudah tidak terpakai sebelumnya. Anggaran dana pembuatan signage berasal dari kas karang taruna dan beberapa menyumbang secara sukarela. Pemuda lelaki lebih banyak menggarap signage di lapangan, sedangkan yang perempuan lebih banyak mengatur keuangan kas/administrasi. Di antara barang bekas tersebut ada monitor tabung, kompor gas, ban motor, dan tutup drum logam. Semua material ditutup oleh cat yang terang agar mudah dilihat oleh pengguna jalan selain agar lebih awet karena kebanyakan material berbahan logam yang mudah terkena korosi. Beberapa di las

pada tiang besi yang dapat dipindah-pindah, sebagian diikat dengan kawat pada tiang permanen.

Ide pembuatan rambu datang dari para pemuda Karang Taruna Desa Sawit yang lantas menemui Aan untuk meminta saran kreatif. Aan yang juga pemuda asli desa Sawit, mendapat inspirasi ketika melihat dimensi kompor yang cukup luas jika diisi tulisan untuk rambu kampung dan ia pun teringat memiliki beberapa monitor tabung tidak terpakai. Mulanya para pemuda setempat ingin agar tipografi ditulis oleh Aan yang dikenal lebih handal dalam menghias huruf karena ia alumni diskomvis ISI Jogja, namun Aan menolak dengan alasan agar lebih banyak pemuda bisa berpartisipasi dalam setiap sudut karya. Tidak menjadi penting lagi apakah tulisan tersebut indah atau tidak, kata Aan, yang penting bisa terbaca dan dengan banyak yang berpartisipasi, banyak juga yang memiliki pengalaman akan rasa memiliki karya rambu kampung ini. Di situ lah karya rambu ini menjadi estetik. Menurut pengalaman Mbak Wiwik yang rumah dan angkringan-nya berada di tikungan tajam RT 02 (sisi selatan Masjid Al-Hikmah), Akhir-akhir ini kecelakaan di depan rumahnya mulai berkurang dari sebelumnya yang cukup sering terjadi kecelakaan, tapi masih saja cukup banyak yang *banter* mengendarai motor.

Ada plang peringatan yang cukup menggelitik ketika penulis melewati Masjid Al-Hikmah. Plang tersebut berbunyi "*Kurangi Kecepatan, Perbanyak Ibadah.*" Bisa saja yang ingin di sampaikan adalah: di sini ada masjid yang di dalamnya ada yang sedang beribadah. Bila kendaraan bermotor dikendarai dengan kencang, tentu akan menimbulkan suara knalpot yang bising dan dapat mengganggu yang sedang beribadah. Tapi penulis, yang mengontrak di

sekitaran masjid dan kerap melewati plang tersebut, sering teringat akan riuh jalanan Surabaya yang terlukis di lirik Silampukau.

"Maghrib mengambang / lirih dan terabaikan / tuhan kalah di riuh jalan."

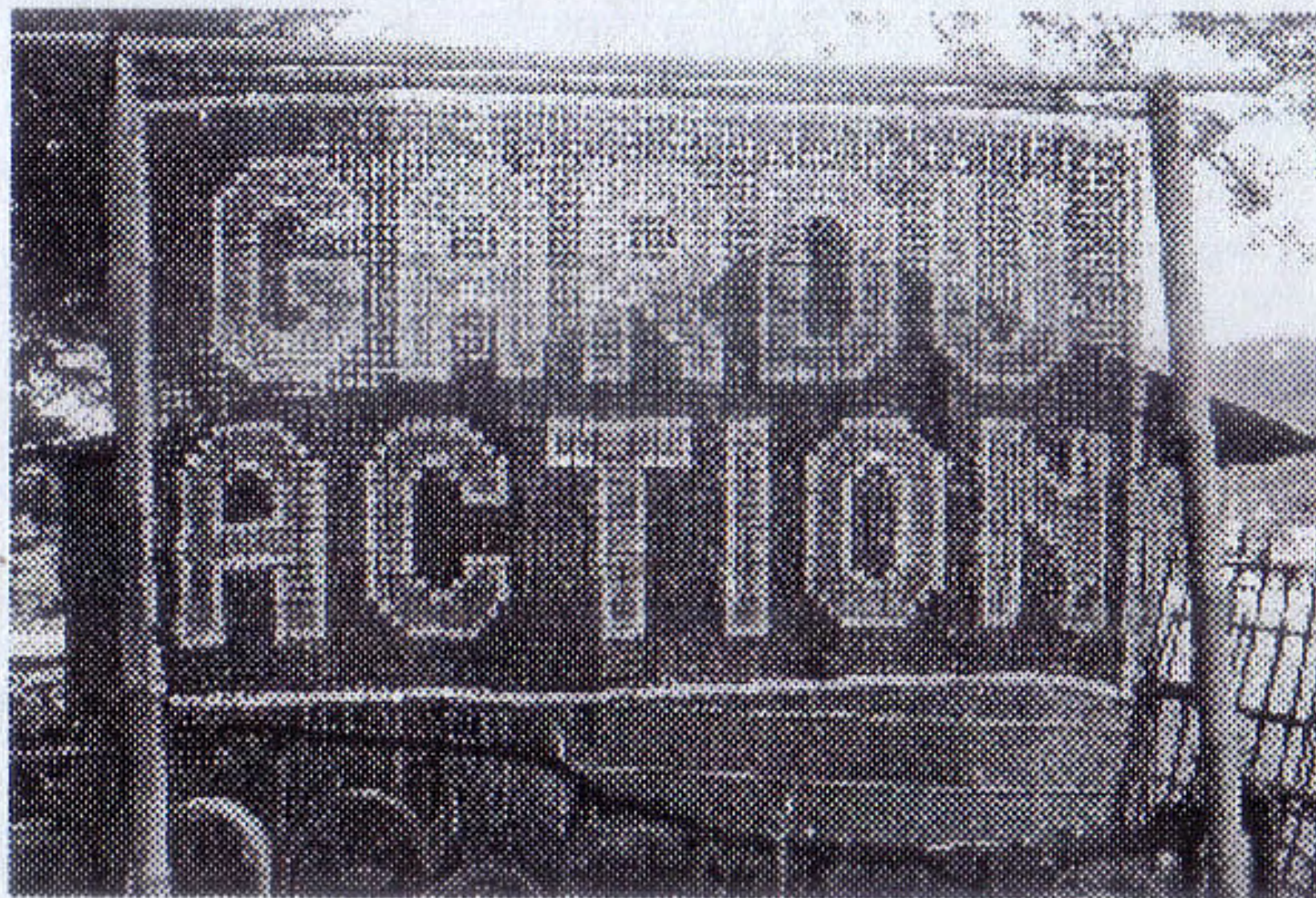
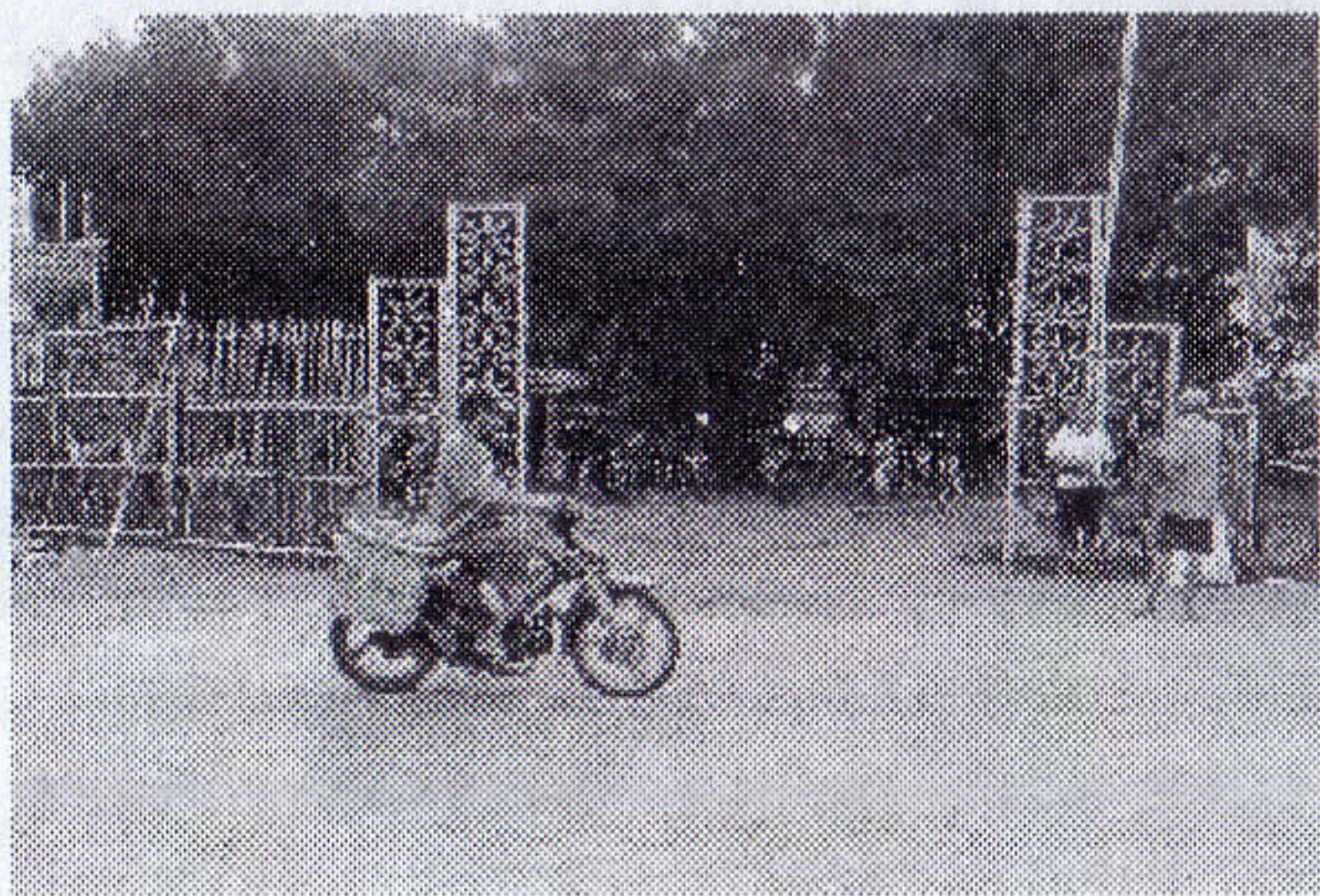
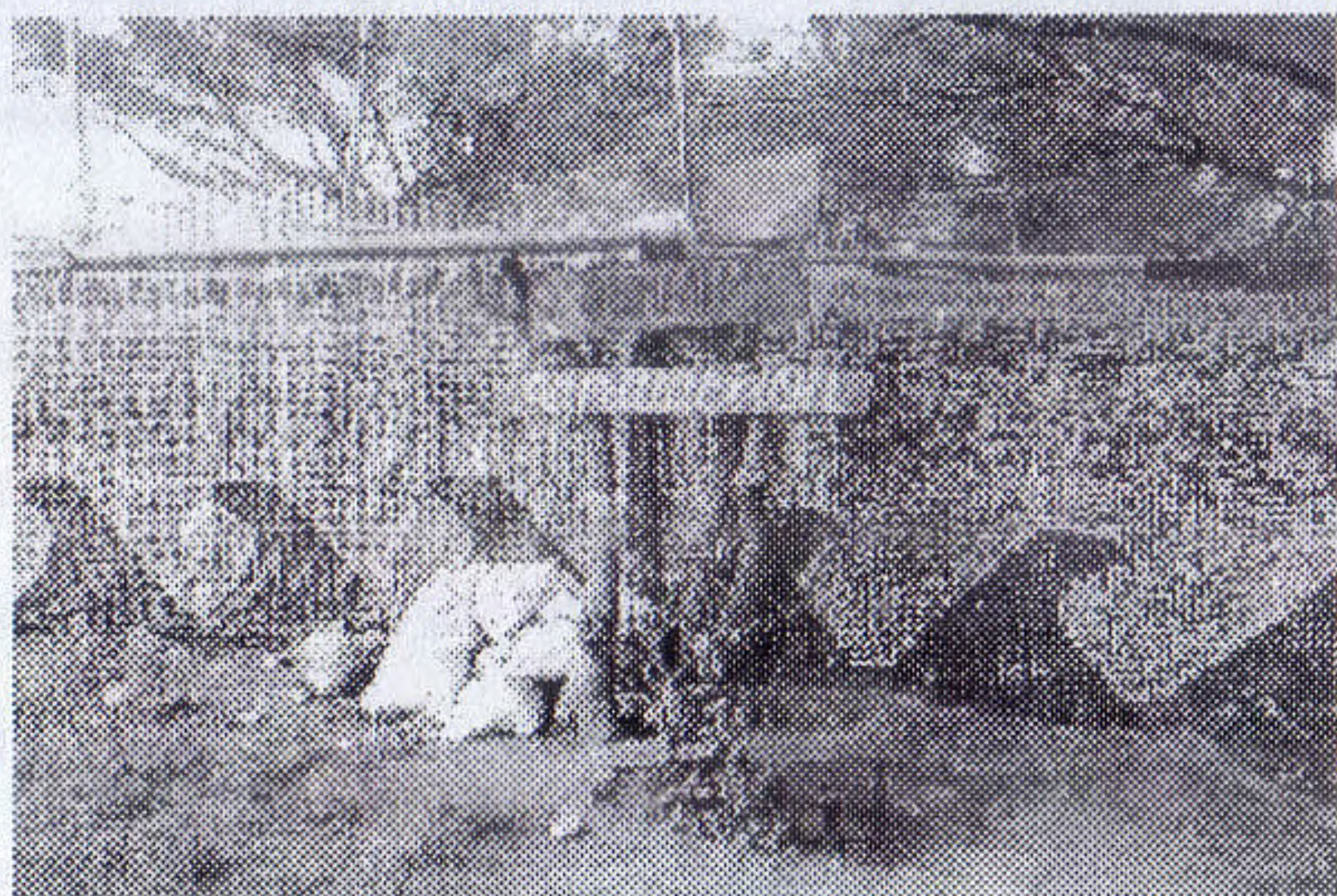
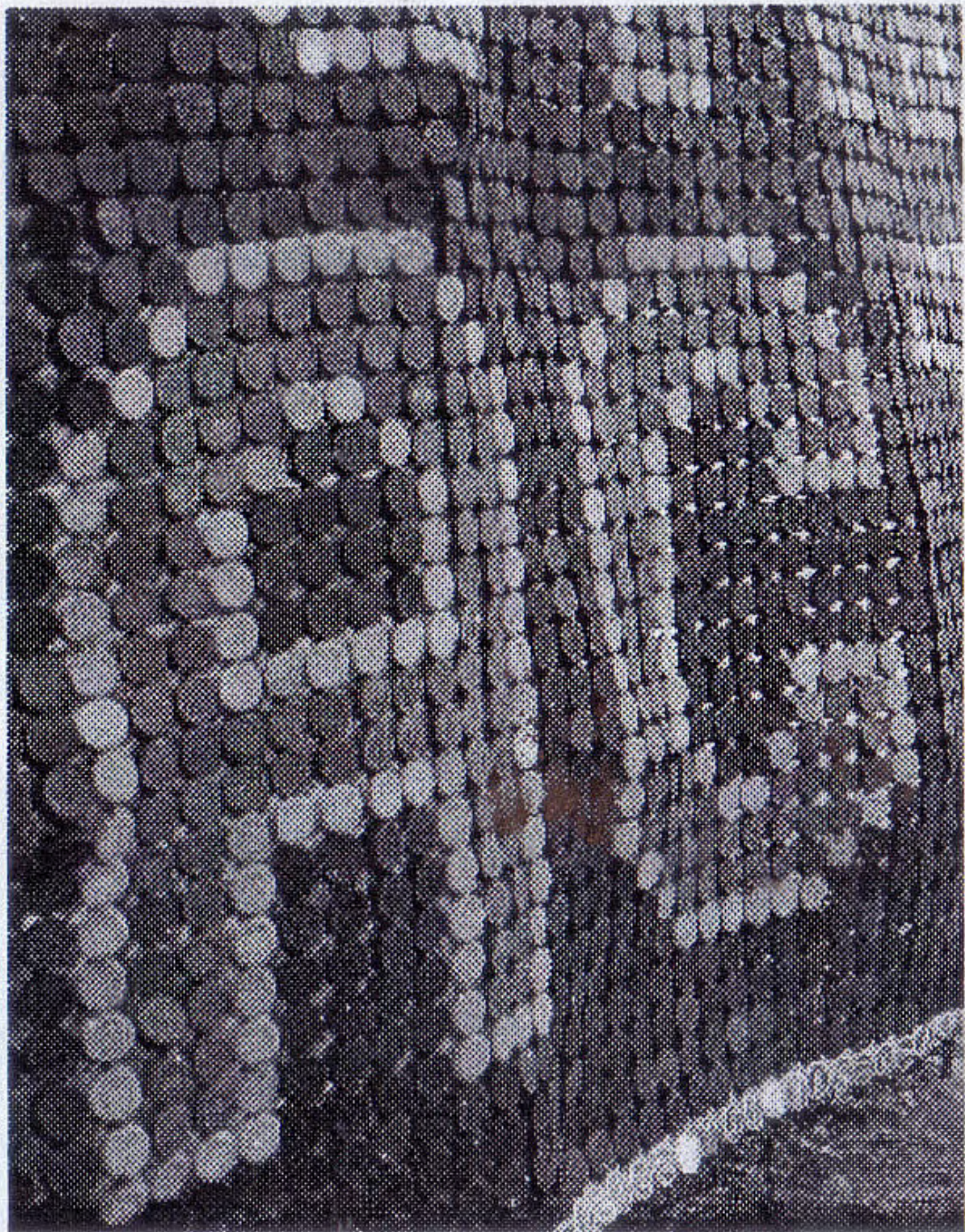
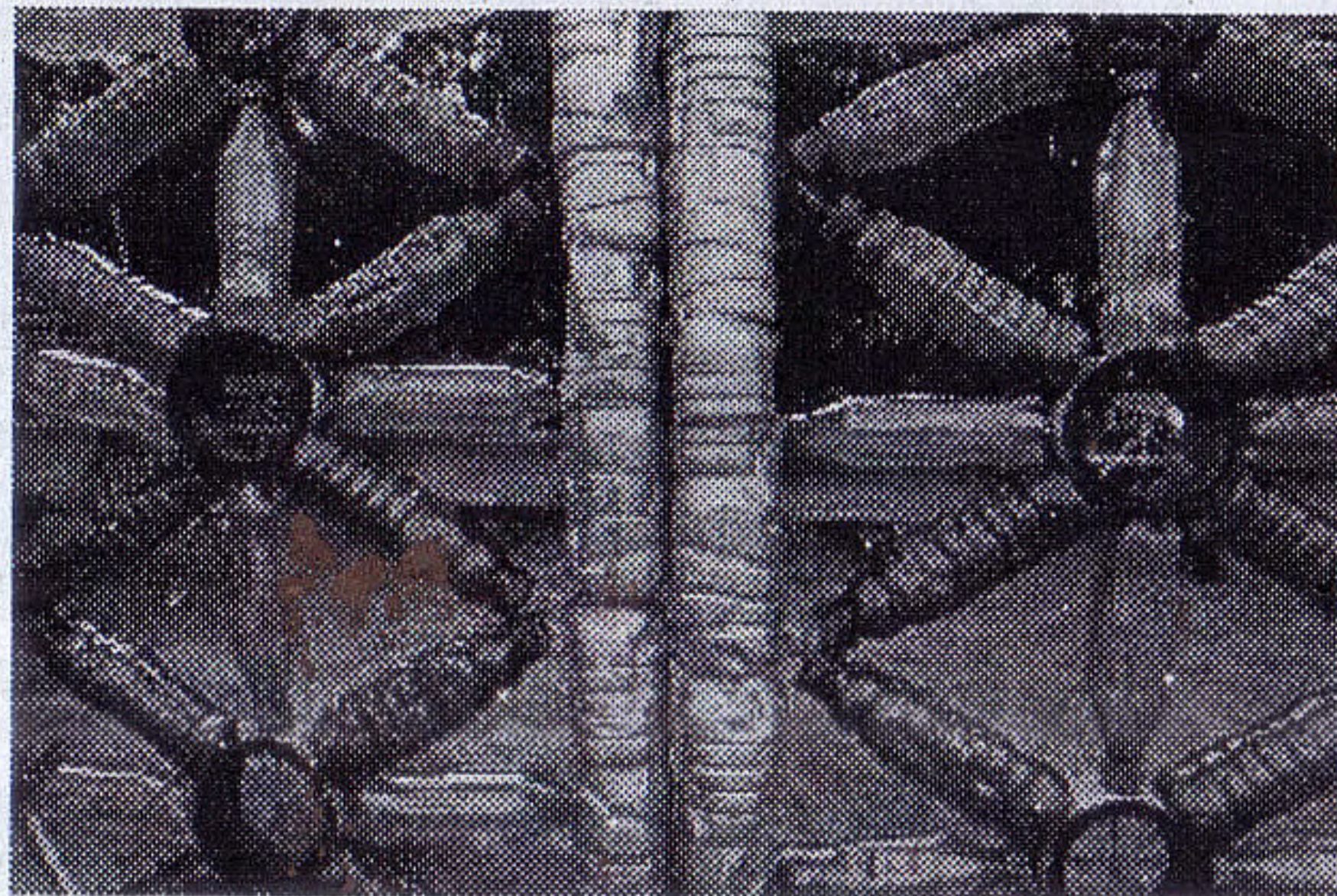
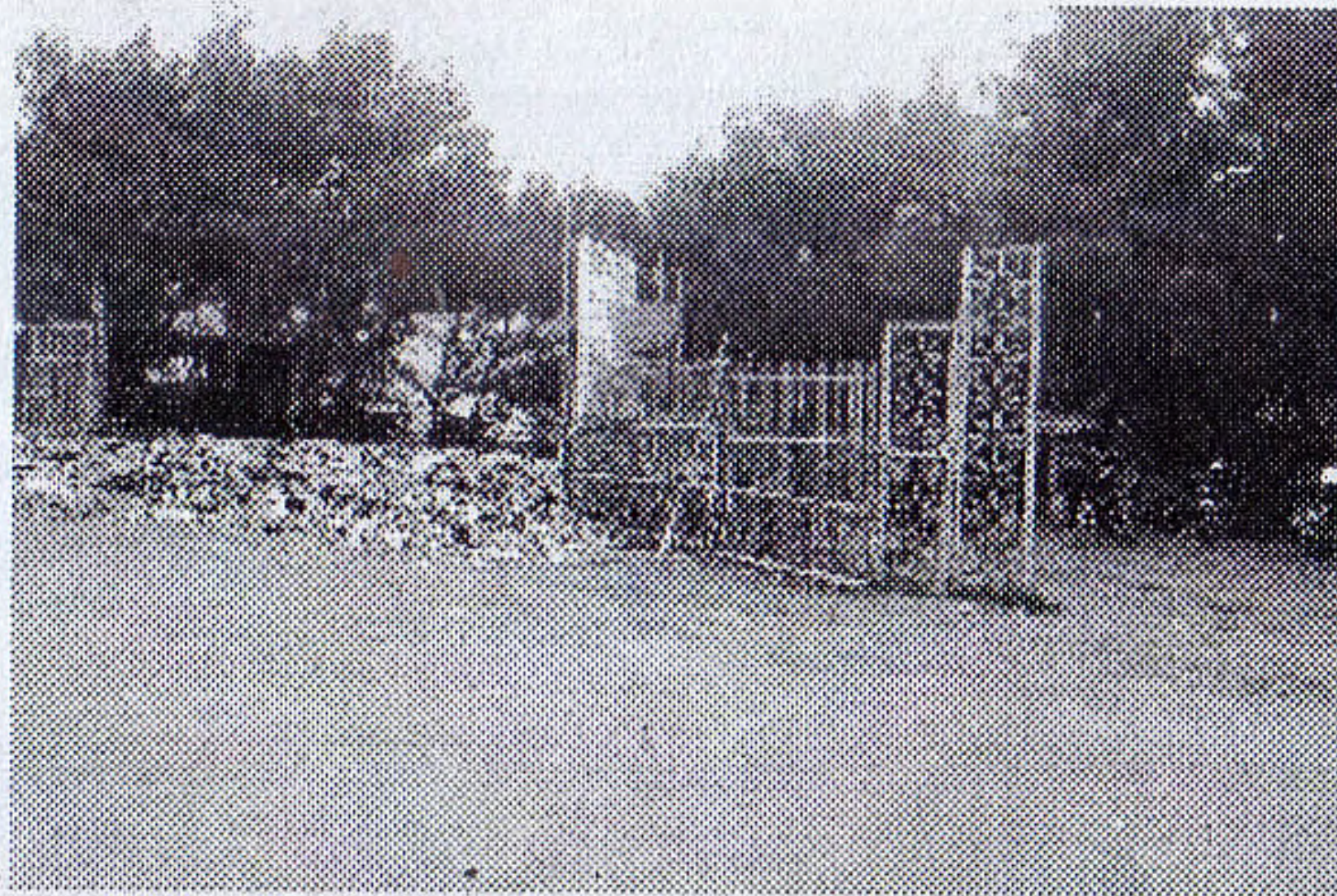
(Silampukau, *Malam Jatuh di Surabaya*)

Tentu saja jalanan Desa Sawit di Sewon berbeda dengan Jalan Ahmad Yani di Surabaya yang disesaki gedung-gedung tinggi itu. Tapi suasana yang dilukiskan baik di plang maupun di lirik Silampukau memiliki suara keresahan yang sama. Sama-sama di rasakan dari jalanan zaman modern.

A. *GARDU ACTION (Garbage Care and Education Action)*: Pantai Indah Tanpa Sampah

Sebagai destinasi wisata nasional, pantai Parangkusumo tentu menghadapi tantangan yang serius, yaitu sampah plastik yang dibawa oleh kebanyakan wisatawan. Menurut

data dari Budi Anto (pengurus GARDU ACTION), sampah yang dihasilkan di wilayah pantai Parangtritis dan Parangkusumo dapat mencapai 16 ton dalam setiap bulan. Ini akan bertambah di saat musim liburan dan banjir. Lokasi GARDU ACTION, merupakan tempat pembuangan sampah dari kedua pantai. Menumpuknya sampah tersebut menimbulkan keresahan warga sekitar Parangkusumo.

Setelah melalui proses dialog yang panjang antara warga dan pemerintah yang berwenang, lahir ide dari warga: "*kalau permasalahan kita adalah sampah, kenapa tidak kita dekati saja sampahnya?*", tutur Budi. Dengan upaya mendekatkan diri terhadap persoalan yang di depan mata ini, muncul gagasan untuk membuat tempat pengolahan sampah. Sampah yang ada diolah menjadi sesuatu yang mempunyai nilai manfaat lebih, yaitu taman. Sampah plastik dikerjakan oleh tangan-tangan kreatif warga pesisir pantai Parangkusumo menjadi ruang (*space*), kemudian menjadi tempat (*place*) yang nyaman untuk bercermin, belajar, dan peduli terhadap lingkungan hidup kita.

B. Instalasi Lakalantas Untuk Meminimalisir *Blank Spot* di Jl Magelang

Gambar 2: Rambu Lakalantas di Jl Magelang, Sleman, Yogyakarta

Karya ini dibuat untuk menandai kalau di tempat tersebut ada belokan putar balik. Putar balik di sini sering terjadi kecelakaan dan cukup sering merenggut korban jiwa. Di sekitar lokasi putar balik tersebut ada sebuah sekolah yang setiap harinya akan menambah ramai jalanan sekitar area putar balik. Area ini sangat ramai dengan

perkantoran dan toko-toko besar dan arus kendaraan bermotor begitu riuh. Pada titik instalasi dipasang, sering terjadi *blank spot* bagi pengguna jalan. Jalanan yang luas memungkinkan kendaraan bisa melaju cepat. Namun fasilitas jalan yang besar ini tidak diinmbangi dengan dibuatnya marka jalan untuk mengantisipasi kecelakaan lalu lintas. Penanda jalan di lokasi ini hanya ada lampu led kecil berwarna kuning (di bawah karya instalasi) yang tidak terlihat saat ada kendaraan berhenti dan bersiap untuk berputar balik.

Pak Win, pemilik tambal ban dan bengkel motor di pinggir jalan sekitar area putar balik, merasa prihatin akan seringnya terjadi kecelakaan di lokasi area putar balik yang disebabkan terjadi *blank spot*. Pak Win, yang tujuh bersaudara semuanya memiliki nama Win dan sangat menyayangkan motor Honda Win nya harus segera dijual untuk biaya kuliah anaknya, memutuskan untuk membuat penanda jalan untuk meminimalisir *blank spot*. Karya instalasi dibuat dari material-material bekas yang tidak terpakai di bengkel nya. Kombinasi materialnya beragam. Mulai dari helm, lampu motor sebagai wajah, jas hujan, celana jeans, dan sepatu kats miliknya disusun sedemikian rupa membentuk manusia. Material aslinya ditampakkan tanpa penggunaan cat. Karya digantung agak tinggi di tiang lampu jalan yang sudah mati agar sesuai dengan pandangan pengendara kendaraan bermotor. Dengan bekal hobi mematung ditambah rasa prihatin, terciptalah karya seperti foto di atas.

Menurut para tetangga bengkelnya, berkat ada nya karya pak Win, kecelakaan di area tersebut berkurang pesat dari sebelumnya yang hampir setiap hari terjadi kecelakaan. Ini menjadi estetik karena karya nya logis, tidak semu, dan tidak dilebih-lebihkan. Sebetulnya karya ini belum selesai, karena resah terhadap pengguna jalan yang ugal-ugalan, pak Win ingin menambahkan tulisan *"nek pingin mati ning omah wae"*, katanya sambil tertawa.

C. Membuat *Signage* yang Baik

Pembuatan rambu yang bertujuan untuk kepentingan bersama, tidak bisa dilihat mana jelek mana bagus, namun dimana dan untuk apa keberadaan rambu itu lah yang menciptakan citarasa tersendiri. Kata "baik" di sini mengacu pada prinsip kesederhanaan (*simplicity*) dan kejelasan (*clarity*). Kesederhanaa yang dimaksud adalah "pas": tidak lebih tapi juga tidak kurang. Perhitungan bagaimana bisa mencapai tahap sederhana bisa menggunakan rasa.

"... jika ditambah terasa ruwet dan jika dikurangi terasa ada yang hilang."

(Sadjiman, 2005, hal 263)

Sedangkan yang dimaksud kejelasan (*clarity*) adalah mudah difahami dan tidak menimbulkan multi tafsir (*noise*). Prinsip kejelasan dalam merancang desain sangat penting mengingat sebuah karya desain dibuat tidak untuk kepentingan diri sendiri.

"... kejelasan diartikan bahwa objek-objek yang disusun harus jelas dapat dimengerti pada setiap raut objeknya..."

(Sadjiman, 2005, hal 264)

Selaras dengan Sadjiman, M Dwi Marianto juga menerangkan bahwa signage yang baik dapat dilihat dari segi efektifitas komunikasinya. Semakin luas target khalayak nya, signage semakin baik. Saat ini, keefektifan pesan dalam signage sering tidak terbangun yang disebabkan banyaknya signage yang "asal ada". Ia (*signage*) tidak lahir karena peristiwa sejarah lingkunganya dan sering terpaku pada "*project-oriented*".[3] Signage yang seperti ini, menurut Dwi, justru sering membuat sesak ruang dan menyulitkan seseorang untuk bernavigasi. Sedangkan dalam upcycle signage yang baik, hendaknya tidak sekedar memperlambat alur barang bekas menuju tempat pembuangan akhir.

Menurut Samue Indratma, karya signage yang baik adalah signage yang dapat mengajak bercanda lingkungan sekitarnya. Dengan begitu interaksi masyarakat di sekitarnya bisa lebih intim dalam berinteraksi.

Dalam konteks ekoefisiensi, sebuah karya desain yang baik juga tidak bisa terlepas dari persoalan lingkungan yang nyata. Maka dalam memecahkan permasalahan, diperlukan rasa peka terhadap siklus ekosistem yang ada.

"Manusia dan sebutir nasi sekilas tak terlihat seperti bersaudara sepupu. Namun kita berbagi seperempat gen kita dengan tanaman halus itu"

(Hanny Kardinata, 2017, DGI.or.id)

---

[3] Yang dimaksud "*project-oriented*" adalah membuat signage yang dilatarbelakangi oleh instruksi semata (formalitas) yang cenderung mengarah pada komoditi (wawancara pada tanggal 2 Mei 2018 di Yogyakarta).

D. Menyimpul Pola Kerja Pembuatan Upcycle Signage

Dari hasil wawancara penulis dengan beberapa sumber (para pembuat signage dari bahan bekas Industri), dapat ditarik persamaan pola kerja. Pola kerja pembuatan signage hampir seluruhnya berawal dari rasa kegelisahan, keresahan, atau rasa prihatin. Langkah selanjutnya ialah menentukan sikap. Penentuan sikap ini terwujud dalam "memutuskan untuk membuat apa" atau terwujud dalam "rembug antar warga sekitar". Yang terakhir ialah mengkombinasikan keduanya, yang dapat terlihat dalam hasil karya, yaitu kreatifitas.

Di sini dapat penulis simpulkan bahwa pengolahan barang bekas sebagai signage yang telah penulis wawancarai bukanlah sebuah karya yang dibuat karena sekedar iseng. Karya-karya tersebut mempunyai tujuan yang serius, meski terkadang dikemas dalam bentuk yang lucu dan ala-kadar-nya..